AMIGA CPU

CADERNO AMIGA - ANO 1 - No. 7 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

AMIGA

CHIP RAM FAST RAM: TUDO SOBRE A MEMÓRIA DO AMIGA

O FANTÁSTICO MUNDO DOS DEMOS

JOGO: ANOTHER WORLD

A530
O MELHOR DISCO RÍGIDO PARA O A500

HITEK SOFTWORKS

SOFTWARE ORIGINAL PARA AMIGA

SÉRIE BROADCAST PARA COMPUTAÇÃO GRÁFICA

HITEK BROADCAST TEXTURES

Pacote de três disquetes para uso profissional em computação gráfica. Contém dezenas de telas inéditas digitalizadas com alto contraste e definição de cor, próprias para brush mapping, bump mapping (altitude mapping) e environment mapping, resultando em um aspecto extremamente realístico do rendering. Compatível com todos os programas de 3D.

Cr$ 680.000,00

HITEK SCULPT FONTS

Pacote com três disquetes de letras já modeladas em três dimensões para usar no popular Sculpt 4D. Todas as famílias de letras possuem acentuação para a língua portuguesa e estão preparadas para qualquer tipo de rendering, seja ray tracing ou smooth shading. Basta carregar as letras, definir seus atributos, montar a cena ou o script de animação e "renderar". Produto fundamental para os profissionais da área de videoprodução.

Cr$ 680.000,00

HITEK BT II FONTS

Conjunto com dezenas de fontes acentuadas para o popular programa Broadcast Titler II. Fontes profissionais que seguem a tendência mundial em caracteres, como Futura, Times, BrushScript, AvantGarde, Helvetica, Medieval, etc. Imperdível para quem quer ter suas vinhetas em português.

Cr$ 680.000,00

HITEK 3D MODELS

Todos os objetos que você queria ter e nunca conseguiu encontrar. São vários modelos para o uso cotidiano em computação gráfica e que foram modelados para oferecer o melhor resultado no menor espaço de tempo. Alguns dos objetos: Carros, aviões, objetos domésticos, computadores, além de uma casa prontinha para você renderar como quiser.

Cr$ 680.000,00 - **Versão Imagine**

HITEK MUSIC MASTER: Pacote com três disquetes contendo um kit completo para criação e edição musical. Acompanha editor, músicas de exemplo, 30 ritmos diferentes já editados para servir de base para a sua composição musical, além dos melhores instrumentos musicais já digitalizados (só os instrumentos ocupam dois disquetes). Ferramenta profissional de apoio para músicos ou amantes da música. **Cr$ 560.000,00**

HITEK CLIP SOUNDS: Banco de sons digitalizados para usar em jogos, aberturas, vinhetas e trabalhos em multimídia. Todos os sons e ritmos separados por temas, para uso e catalogação imediatos. Pacote em dois disquetes, sendo que cada disco contém dezenas de samples no formato IFF, possibilitando o uso em programas como: MED, SoundTracker, Noise-Tracker, ProTracker, Amiga Vision, NASP, TV Show, Audio Master (para conversão para o Sonix), Disney Animation Studio, Animation Station, Amos, e dezenas de outros programas. **Cr$ 330.000,00**

PROFESSIONAL CLIPS 1: Coleção com dezenas de desenhos (Clip Art) para o uso em editoração eletrônica. Permite o uso de qualquer impressora com ótimos resultados e perfeito acabamento. Ideal para profissionais de publicidade, multimídia, videoprodução, editores de fanzines, newsletters, etc. Desenhos em alta resolução (300 dpi), agrupados em telas no formato IFF, que podem ser usadas em qualquer programa que suporte este formato. No volume 1, dentre outros assuntos, podemos encontrar: aviões, trens, pessoas, casas, alfabeto de figuras humanas e figuras diversas. **Cr$ 190.000,00**

AMIGA DISK PRESS: Informação e diversão em revista em disquete exclusiva para usuários de Amiga. Artigos, jogos, demos, brindes, etc. Isso sem contar as dicas sensacionais para transcodificar o A520 RF Modulator ou ainda como adaptar um drive de 5 1/4 ao Amiga. Já disponíveis as edições **1,2 ,3 e 4. Cr$ 150.000,00 (cada edição)**. No número 4, saiba tudo sobre a nova linha de computadores Amiga.

DOMINANDO O COMMODORE AMIGA: Primeiro livro de autores nacionais voltado exclusivamente para o Amiga. Direcionado para a realidade dos usuários brasileiros, oferece o suporte técnico fundamental para a utilização do micro por iniciantes ou mesmo usuários já experientes. Escrito com linguagem clara e objetiva por gente que tem experiência na área do ensino técnico (Alberto C. Meyer e Luiz F. Moraes). **Cr$ 220.000,00**

AMIGA, O COMPUTADOR DA DÉCADA: Fita de vídeo (formato VHS), que mostra toda a potencialidade do Amiga nas mais diversas áreas. Ideal para quem ainda não conhece realmente o micro ou para quem pretende comprá-lo. São 60 minutos de duração abordando (com exemplos) todo o universo de aplicações do micro. **Cr$ 390.000,00**

Despesas postais fixas: Cr$ 50.000,00

Para fazer seu pedido, envie cheque nominal ou vale postal à:

HITEK COMPUTAÇÃO SISTEMAS EDITORA
Rua Uruguaiana, 10 sl 1602 - centro
20050-090 - Rio de Janeiro - RJ
Maiores Informações: (021) 252 9023

Envie uma carta com seus dados e equipamento e receba em sua casa, em primeira mão, tudo sobre os novos lançamentos da Hitek para março, abril e maio. Novidades na área de vídeoprodução, editoração eletrônica, jogos e programas gerenciais (mala direta, controle de estoques e contas a pagar/receber). Todos os programas comercializados são de propriedade exclusiva da Hitek e possuem instruções de uso. Não comercializamos programas importados que não têm representantes no país. Todos os programas citados possuem copyright garantido aos seus autores. Somente compre nossos programas em revendedores autorizados. HITEK SOFTWORKS é marca da Hitek Computação Sistemas Editora. Todos os direitos reservados. Amiga é marca registrada da Commodore Business Machines.

ESTAMOS CADASTRANDO REVENDAS EM TODO BRASIL

AMIGA

BÔNUS RIO EDITORA LTDA.
CAIXA POSTAL 11750
CEP 22022-970
RIO DE JANEIRO - RJ
TEL.: (021) 255-4881

DIRETOR EXECUTIVO
JOSE IDEMAR A. NASCIMENTO

JORNALISTA RESPONSÁVEL
DOLAR TANUS
REGISTRO 430-RS

EDITOR TÉCNICO
LUIZ F. MORAES

CONSULTOR TÉCNICO
ALBERTO C. MEYER FILHO

ADMINISTRAÇÃO
LUZIMAR GOMES DA SILVA

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
JULIO CESAR SILVA MARCHI

REVISÃO
MÁRCIA CHERMAN

PUBLICIDADE
ALEXANDRE MARQUES

ASSINATURAS
LÚCIA HELENA MARCELINO

CAPA
FOCUS INFORMÁTICA

FOTOLITOS
HUNICOLOR

IMPRESSÃO
GRÁFICA LORD

DISTRIBUIÇÃO
FERNANDO CHINAGLIA
DISTRIBUIDORA
R. TEODORO DA SILVA, 907
TEL.: (021) 577-6655

BONUS EDITORA

CPU é uma publicação da BÔNUS RIO EDITORA. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução parcial ou total do conteúdo desta revista por qualquer meio sem autorização expressa da editora. Os artigos assinados são de total e única responsabilidade dos autores. Os circuitos, dispositivos, componentes etc., descritos na revista, podem estar sob proteção de patentes. Os circuitos publicados só poderão ser confeccionados sem qualquer fim lucrativo. Os programas apresentados aos leitores, mesmo se fornecidos em disquetes, são de propriedade dos autores, cabendo a eles todos os direitos previstos em Lei.

EDITORIAL

Quantas e quantas vezes eu presenciei o espanto dos usuários de outros micros. Bastava convidá-lo a uma passadinha em casa, com direito a algumas cervejinhas e uma visita ao quarto onde ficava o micro. Após deixá-lo manifestar todo o seu desprezo pelo jeito pouco imponente do Amiga, era só carregar qualquer demo dos grupos de usuários organizados "lá de fora" e observar um interessante aspecto da alma humana: a velocidade com que se passa da indiferença para o êxtase (e a tentativa inútil do visitante em disfarçar essa transição).

Um bom exemplo foi o do meu amigo Divino Leitão (que eventualmente colabora com este caderno). Ele não só decidiu vender o que possuía para comprar seu Amiga, como, para minha sorte, deixou em minha casa um bom número de periféricos que decidira não vender (modem, impressora etc.), até que o seu novo micro chegasse (grande Dico!).

Mas para não ser desonesto, devo admitir que houve um caso (o único caso), onde o visitante ficou também embasbacado, mas não manifestou um interesse real em migrar para o Amiga, talvez pelo excesso de responsabilidades assumidas no mundo do PC. Esta pessoa foi outro bom amigo meu, o conhecidíssimo B. Piropo, do caderno de informática do jornal O Globo (rapaz, não sei como eu consegui resistir à tentação de revelar o que o "B" do seu nome significa).

Os demos do Amiga são tão fascinantes, que estamos publicando nesta edição um interessantíssimo artigo do Rodrigo Valladão (outro bom amigo que me orgulho de possuir). Além disso estamos tratando também de explicar definitivamente a questão da memória do Amiga, com o artigo do Luiz Gustavo Milfont, e publicando uma análise do fantástico A530 da GVP e a solução do jogo Another World (escritos respectivamente pelos amigos Daniel Bracher e Ricardo Teixeira).

Como se vê, ter um Amiga é "fazer amigos".

Luiz Fernandes de Moraes.

INDICE

A530 : O melhor periférico do A500 ____ 04
PD PCI ____ 07
Another World ____ 10
Demos ____ 15
Falando sobre memória ____ 17
Correio do Amiga ____ 21

A530: O MELHOR PERIFÉRICO DO A500

DANIEL BUENO BRACHER

A GVP (Great Valley Products) sempre foi uma querida empresa dos usuários de Amiga. Desde os primórdios da história deste micro, ela vem produzindo aceleradoras, placas de memória e placas de disco rígido de excelente qualidade. Todos estes produtos a posicionam entre as melhores firmas produtoras de periféricos para o Amiga. Sua principal área de atuação é na produção de placas para A2000/A3000, porém já se destacava na área do A500, com o séries II A500-HD+, um dos melhores discos rígidos disponíveis até então. Já era de se esperar que a GVP lançasse um produto para o A500 da mesma potência dos encontrados nos seus irmãos maiores, e nasceu assim o A530, um periférico indispensável num Amiga 500 de uso profissional.

O A530 é, na verdade uma junção de vários periféricos: uma aceleradora com o 68030 a 40 Mhz, um rápido disco rígido, uma expansão de memória de até 8 Mb e, opcionalmente, um emulador de AT 286. Ele possui ainda um conector padrão SCSI, que possibilita a inclusão de scanners, CD-ROMs, flopticals e outros periféricos que aceitem este padrão. Esta placa prima pela elegância, encaixando-se perfeitamente na lateral do A500, parecendo até que é continuação do micro. Outro fator muito importante é a inclusão de uma fonte de alimentação, pois a fonte do micro é dimensionada apenas para a alimentação do Amiga e de pequenos periféricos (como um segundo drive).

A instalação no micro é extremamente fácil, bastando apenas encaixá-lo à conexão lateral do A500. A parte da instalação do software é feita rapidamente, usando-se o disco que acompanha o produto. O programa instalador é um dos mais simples que eu já vi: alguns cliques no mouse e o programa já fez tudo. Felizmente este tipo de instalador está se tornando padrão nos programas de Amiga. O manual também é muito bem feito, deixando mesmo o usuário mais leigo sem qualquer tipo de dúvida.

O disco que acompanha o aparelho, além de possuir o excelente instalador, possui diversos outros programas muito úteis. O programa "FaastPrep" possibilita um fácil gerenciamento do disco rígido. O PD "SetCPU" permite o controle de vários aspectos do processador. O GVPInfo mostra a configuração do sistema. O Memtest testa a memória, servindo também para qualquer um que queira testar a memória do micro. E finalmente o GVPCPUCTRL, que faz o "reboot" do micro, desligando a aceleradora e o disco rígido. Isto se faz necessário para jogos antigos, que têm uma certa incompatibilidade de gênios com aceleradoras e discos rígidos. Este desligamento também pode ser feito por intermédio de um interruptor localizado na parte superior do aparelho.

POR DENTRO DO A530

O coração do A530 é um poderoso 68EC030, rodando a 40 Mhz. A diferença do 68EC030 para o 68030, é que o primeiro é uma versão "EC"onômica, que não dispõe de uma unidade gerenciadora de memória (MMU - Memory Management Unit). Este fato não acarreta maiores problemas para a imensa maioria dos usuários. O MMU é necessário basicamente para o uso de sistema operacional UNIX, como no A3000UX, que quase ninguém usa. O que o MMU é, só se faz realmente necessário no processo de "kickstart mapping", onde a ROM é colocada na RAM de 32 bits, acelerando o sistema operacional como um todo. A falta do MMU é corrigida pela inclusão de um circuito que faz esta tarefa, evitando qualquer desvantagem para o usuário.

O A530 possui ainda um soquete para a inserção de um coprocessador aritmético 68882, de 40 ou 50 Mhz. Se você pretende apenas trabalhar na área de 2D, a falta deste chip não lhe acarretará nenhum inconveniente. Porém, se a sua área for 3D, CAD ou científica, então este chip será um grande auxiliar, ocasionando um aumento de performance na ordem de 40% nos programas que se utilizarem do coprocessador (geralmente estes programas possuem em seu nome a extensão ".FP"). A instalação do 68882 é razoavelmente simples (bem detalhada no manual), requerendo apenas atenção na hora de abrir e fechar o A530.

A controladora de disco rígido do A530 é a mesma encontrada em toda a linha de produtos da GVP, garantindo assim o disco rígido mais rápido existente para o A500. O A530 vem normalmente com disco rígido de 120 Mb, porém esta capacidade pode ser bem mais expandida dependendo da capacidade do seu bolso. O disco rígido geralmente já vem formatado, facilitando a vida do usuário. E como diz o anúncio: "É só ligar".

A memória usada no A530 é no formato SIMM (Single In-line Memory Module), que permite uma fácil instalação. Seu barramento é de 32 bits e seu tempo de acesso é de 60 nanossegundos. Esta configuração traz a vantagem de ser uma memória super-rápida, porém devido ao fato de ser de propriedade da GVP, ela custa um pouco mais caro que as SIMMs encontradas no IBM PC. Esta placa aceita módulos SIMM de 1 ou 4 Mb. Não é possível misturar os tamanhos, ou seja, só é possível usar módulos de 1 ou 4 Mb. O A530 vem de fábrica com 1 Mb. Se você quiser que o A530 tenha 2 Mb, tudo bem, basta apenas acrescentar mais um módulo de 1 Mb. Mas se quiser 4 ou 8 Mb de RAM será necessário retirar o módulo de 1 Mb e, na melhor das hipóteses, tentar vendê-lo para alguém que só quer 2 Mb de expansão (aliás, ainda não consegui vender o meu. Você não estaria interessado?). A GVP poderia vender o A530 sem memória e, na hora da compra, a pessoa escolheria quanto queria levar de memória.

O MINI-SLOT

Opcionalmente ainda é possível colocar um emulador de AT 286 no conector interno chamado de "mini-slot". Este emulador é basicamente o AT ONCE PLUS, da empresa alemã Vortex. Este emulador, de excelente qualidade, "roda" um AT 286 de 16 Mhz, com bastante conforto e rapidez.

AVALLON

4 ANOS

PRODUTOS

AMIGA•MSX

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

HARDWARE & SERVIÇOS PARA AMIGA

MICROCOMPUTADORES

AMIGA 500 • AMIGA 600
AMIGA 2000 • AMIGA 4000
AMIGA 1200 HD
MODELOS SIMPLES OU COMPLETOS

- A10 STEREO SPEAKERS
- A-501 (Expansão de memória externa p/ 1Mb com Clock)
- A-520 TV MODULATOR (NTSC) (PAL-M)
- Chip SUPER AGNUS (Instalação gratuita)
- DIGIVIEW
- EXTERNAL DRIVE 3 1/2 A-101
- EXTERNAL DRIVE 5 1/4
- FITA PARA IMPRESSORA CITIZEN (Côr e Preta)
- HD EM GERAL
- IMPRESSORA CITIZEN COLOR (9 pin. e 24 pin. 80 colunas)
- INTERFACE MUSICAL MIDI
- MODEM 1200-RS
- MONITOR 1084-S
- PERFECT SOUND SAMPLER
- RGB PARA AMIGA EM QUALQUER TV
- SUPRA RAM 500 (2 MB / 8 MB)
- SUPRA RAM 2000 (2 MB / 8 MB)
- TRANSCODIFICAÇÃO DE A-520 (NTSC para PAL-M)
- VIDEO TOASTER 2.0
- VXL 40 MHZ (Aceleradora)
- MANUTENÇÃO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA PARA TODA LINHA COMMODORE AMIGA

QUALIDADE E GARANTIA PELO MENOR PREÇO

SOFTWARE PARA AMIGA

- Mais de 1000 títulos disponíveis de software lançados desde 1986.
- Aplicativos e utilitários para todas as áreas: Gráfica & Vídeo, Texto & Desktop Publishing, Musical, 3D-CAD...
- SOFWARES ORIGINAIS:

AMIGA DELUXE PACK - Pacote lacrado contendo: Planilha de Cálculos, Editor de Textos, Editor Gráfico, Editor Musical, Banco de Dados, Jogos. Num total de 10 discos e 484 páginas de manuais ilustrados

AMIGA APPETIZER - Editor Gráfico-texto-musical para iniciantes. Em livreto.

AMIGA STARTER - Editor gráfico, editor de textos + jogos (F/A 18, F40 Pursuit, Indiana Jones III) em 7 disquetes com manuais.

- Dezenas de Demos: Gráficos, Músicas, Animações, Eróticos exclusivamente importados.
- Gravações em disquetes 3 1/2 e 5 1/4.
- Manuais originais de diversos utilitários.

NOVIDADES EM GAMES

AIR SUPORT - ALIANATOR - ALIEN III - ALIEN BREEP II - AMIGA LINKS GOLF - ASSASSIN - A-TREAM - BEAST III - BUNNY BRICKS - CAESAR - CALIFORNIA GAMES II - CAPTAIN DYNAMO - CRAZY CARS III - CYBERNETYX - CYTRON - DARKSEED - D-DAY - DONKEY KONG - DOODLE BUG - DRAGONS LAIR III - EQUALITY EYE OF THE BEHOLDER II - FIRE FORCE - FLASHBACK (ANOTHER WORLD II) - FATE OF ATLANTIS - FRANKENSTEIN - GAMEBOY SIMULATOR - GOTCHA - HELLRUN - INDIANA JONES IV (ARCADE GAME) - INTENATIONAL SPORTS CHALLENGE - JOE E MAC - JIMMY WRITE'S II - LEEDS UNITED - LETHAL WEAPON - LIVERPOOL SOCCER - LOTUS III - MATCH OF THE DAY - MC DONALD LAND - MEGA TRAVELLER II - METALLAW - MOTORHEAD - NICKY BAUN - NIGEL MANSEL GP - NOVA 9 - PARAMAX - PERFECT GENERAL - PIMBALL DREAMS II - POPULOUS II CHALLENGE - PREMIERE - PUTTY - RAMPART - REBELLION - RED ZONE - RISK WOODS 100% - ROAD RASH - ROTOX 100% - SENTINEL - SHUTTLE - SIM EARTH - SKY ACE - SLACKSKIN & FLINT - SLIGHTLY MAGIC - STORM ACROSS EUROPE - STREET FIGHTER II - SUPER PACMAN - SUPER SEYMOUR - SWOOT'S SWEEP - TEARAWAY - THE AQUATIC GAMES - THE GAMES 92 ESPANHA - THE LEGEND OF KYRANDIA - THE LOST REVENGE - THEME PARK MISTERY - THOMAS - TRODDLERS - UTOPIA II DATA DISK - WARP - WILLY WORM - WING COMMANDER - WIZ KID - ZOOL

NOVIDADES EM APLICATIVOS E DEMOS

AEGIS DRAW PLUS 2.0 - ALEXBASE - ALIENS SLIDESHOW - AREXX - BORIS VALLEJO PICS #2 - CYCLOPS 1.0 - DICE - DIGITIZED HAM PICS - ELVIS ARTWORK - EUROCHARTS #18 - FICAL COPY 1.3 - HARD UTILITY - IMAGELAB 2.2 - LSD DOCS #20 - MACINTOSH FONTS - OCTAMED 3.0 - PCR PASCAL - PICCIES II SLIDE SHOW - PRINT DRIVERS - PROTRACKER 2.3 - PROTEXT - SCENES FROM AMERICA #2 - SHOWM MAKER - TBAG #40 UTILITIES - THE FIFTIES MEMORABLIA - TIFFANY GLASS SLIDE SHOW - TURBO PASCAL 6.0 - VIDEO GENERIC MAGIC - A DAY AT THE BEACH DEMO - AGRESSOR DEMO - BEST OF STARTREK V - COYOTE II DEMO - LATE NIGHT ANIM - RAVE VISION MUSIC DEMO - STEALTH BOMBER DEMO - TANKARD-19 MUSIC DEMO - TERMINAL ANIM - VISION MEGADEMO II - WILD AT THE HEART #2 - C DICE COMPILER - PCR PASCAL - HAM LAB CONVERSOR - WINDOWBENCH

MSX

JOGOS

Os melhores jogos para MSX 1 (EXPERT, HOTBIT, PLUS, DDPLUS), MSX 2.0, MEGARAM 1 e 2 e DD. São mais de 1000 jogos selecionados para o seu lazer. Gravação em disquetes de 5 1/4 e 3 1/2. Coleções em disquetes com 20 excelentes jogos auto-executáveis por disco do nº 1 ao nº 5. Ideal para quem inicia no MXS.
Todos os lançamentos nacionais e importados

LINGUAGENS E COMPILADORES

Aztec C*, Biblioteca C, C (ASCII/Z80), Turbo Pascal*, Cobol 80*, Devpac (MON 80, GEN 80, ED 80)*, Fortran, Mumps, MBasic, Forth, Mega Assembler (disco ou cartucho)*, <icro Prolog*, Macro-ASM 80*, Turbo Modula 2*, Lisp*, PLM, Hot Logo (em cartucho)...
(*) Acompanha manual opcional.

APLICATIVOS PROFISSIONAIS

Banco de Dados, Planilha de Cálculos, Editor de Textos, Contabilidade Certa, Mala DIreta (cadastramento de clientes), Controle de Estoque, Agenda, Fichários, Cálculos Estruturais, Fluxo de Caixa, Controle Bancário, Cadastro de Produtos, Sistema Gráfico de Desenho, Sistema Desktop Publishing*, DOS*, Copiadores Diversos*, Editor de Vídeo*, Editor Musical*, Gráficos Estatísticos*, Curso de Datilografia, Curso de Vestibular, Curso de Basic, Complementos Gráficos (Shapes, Alfabetos, Telas, Bordas), Softs Educativos, SENA-Soft, LOTO-Soft, Sistema CAD* e muito mais!

(*) Acompanha manual opcional.

CATÁLOGO COMPLETO PARA AMIGA E MSX

LEIA COM ATENÇÃO - PEDIDOS SOMENTE POR CARTA

Se você ainda não tem o nosso catálogo completo com informações e preços de todos esses produtos anunciados e muito outros, não perca tempo.
Envie-nos uma carta com letra legível, endereço completo e telefone (se tiver) solicitando o seu. Para adquirir cada catálogo mande juntamente com seu pedido o valor de Cr$ 5.000,00 (cinco mil cruzeiros) em dinheiro ou cheque nominal à Avallon (obs.: essa quantia será devolvida em forma de desconto na sua primeira encomenda).

Dessa forma você será cadastrado e o catálogo será enviado no máximo 48 horas após o recebimento do seu pedido, pelo sistema ACES (Avallon Catalog Express System).
E se você não aguenta esperar e deseja comprar logo nossos produtos sem precisar de catálogo, basta ligar **(021) 262-1636**. Informe-se sobre o valor dos produtos desejados e como enfetuar o depósito em nossa conta bancária ou enviar cheque nominal.

AVALLON INFORMÁTICA LTDA
AV. ALMIRANTE BARROSO, 22 SALA 602 - CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ
CEP 20031-003 - AO LADO DO METRÔ CARIOCA - DAS 9:30 ÀS 18:00 HS.

TEL.: (021) 262-1636

Pode-se, se a quantidade de memória permitir, rodar uma aplicação no lado do Amiga e uma outra no lado do PC. Podemos também apenas eliminar o lado do Amiga e deixar só o lado do PC rodando, ocupando toda a memória disponível. O emulador permite usar os drives de Amiga como drives de PC, além de separar parte do disco rígido para uso como PC (permitindo inclusive o auto-boot pelo disco rígido). Ele emula os padrões de vídeo CGA, Hercules e EGA/VGA em monocromático. Permite ainda o uso das portas paralela e serial, e o mouse, como se fossem de PC. Realmente é uma excelente adição ao A530.

Como não podia deixar de ser, eu coloquei o A530 em um "Test Drive" usando um programa de domínio público chamado "Sysinfo V2.53", criado por Nic Wilson. Ele revelou números bastantes interessantes sobre a performance do fantástico A530. Uma velocidade de 5.2 MIPS (milhões de instruções por segundo) e, com adição do coprocessador aritmético, uma performance de cálculo de 1.2 MFLOPS (milhões de cálculos em ponto flutuante por segundo). Legal... mas e daí? Isto representa coisas como "uma velocidade de 11 Amigas" ou "37 PC XT". E ainda, se preferir, 3 vezes um Amiga 2500 ou 30% mais rápido que um Amiga 3000 a 25 Mhz. Quanto ao disco rígido, a taxa de transferência é de quase 1 Mb/seg, o que é realmente muito rápido. Sim, "tá tudo muito bom - tudo muito bem", mas o que é que eu ganho com isto tudo?

Um dos mais usados programas no mundo do Amiga, o "Deluxe Paint IV", fica realmente fantástico. Editar telas no modo HAM (4096 cores) fica quase tão rápido quanto em 32 cores. O modo de perspectiva fica quase em tempo real. A metamorfose fica em um tempo decente. Outro programa muito usado, o "The Art Department Professional" fica também muito eficiente. Opções como "Crop Visual", "Motion Blur", "Convolve" ficam numa escala humana. Sem contar o fato que o tempo gasto para mostrar a tela fica em quase nenhum.

Os programas de animação em 3D se tornam realmente uma maravilha. A parte de modelagem fica bastante eficiente e, conseqüentemente, o tempo de *rendering* cai de horas para minutos. Agora sim é possível fazer aquela animação, para aquele cliente que te pede tudo "em cima da hora", e você tem condição de executá-la (e ainda pedir aquele preço que salva seu mês). Outro aspecto bastante importante, é o fato de que "tocar" animações fica também bastante acelerado, permitindo assim uma animação suave em formatos de telas não muito grandes (média resolução).

A VELOCIDADE QUE VOCÊ PEDIU A DEUS

Para os amantes da editoração eletrônica, esta placa também é uma dádiva de Deus. Os malditos "refreshes" de tela do "Professional Page", ficam com um tempo bem mais aceitável. O uso de fontes "Compugraphic" (letras sem serrilhado), fica realmente maravilhoso. O intercâmbio entre "Professional Page", "Professional Draw" e "Article Editor" é realmente uma das melhores coisas que eu já vi em termos de facilidade de uso. Editar clips no "Professional Draw" vira brincadeira de criança. Isso tudo sem contar a facilidade extra dos "genies", como a linda flor gerada por este programa que, sem placa aceleradora, fica um "inferno" de manipular.

Apesar de a primeira vista parecer que o A530 seja contra os jogos, devido ao seu botão de desligamento da aceleração e disco rígido, isto é desmentido em um tipo bem interessante de jogo. Em jogos tridimensionais como "Birds of pray", "F18 Interceptor", "World Circuit", "Wing Commander", "Microprose Golf", etc o Amiga torna-se um verdadeiro "arcade" em sua casa. Quando realizava estes testes nos jogos 3D, eu, o Luiz e o Alberto "caímos no tapa", para ver quem é que realizava os testes (principalmente no "World Circuit" e no "Golf"). Jogar "Interceptor" fica realmente muito "chocante". Para se ter uma idéia, a demonstração do jogo ocorre em menos de dois minutos. O "World Circuit" então, é fantástico: parece que realmente estamos numa máquina de flipper. A animação dos carros, que em uma máquina sem aceleração fica com batimento, no Amiga com A530 fica realmente bastante suave, aumentando em muito a sensação de jogar. No "Golf" a idéia de realismo é impressionante. A bola realmente flui no campo, causando um verdadeiro "frisson" quando cada um de nós três fazia uma jogada. Infelizmente dois jogos de que eu gosto muito: "Jimmy White's Snooker" e "Stunt Car Racer" não rodaram com esta placa (o que se pode fazer... Nada é perfeito.).

Sem dúvida nenhuma, o A530 é a opção certa para aqueles que querem seu Amiga 500 realmente profissional. Uma máquina quase totalmente de 32 bits, exceto pela CHIP RAM, torna tarefas como 3D e DTP uma maravilha. Parabéns para a GVP por mais este fantástico lançamento, e meu sincero desejo de que ela continue assim. Sem dúvida o A530 é o melhor periférico para o Amiga 500. ■

MEGA-HOUSE

Temos tudo para o seu micro MSX, Apple PC & AMIGA. Somente programas originais

- Programas (jogos, aplicativos e utilitários)
- Venda de micros e periféricos
- Manutencão especializada (nacionais e importados)
- Desenvolvimento de software
- e muito mais...

Solicite o nosso super catálogo

Venha conhecer a maior e mais completa SoftHouse do Rio

O Nosso endereço é:
Estrada do Portela, 99 sl. 818 - Madureira - RJ - CEP 21351
Tel.: (021) 350-0640

"Seja mais que vencedor por meio Daquele que nos amou" (Jesus Cristo)

Venha conhecer o computador Amiga

Adquira o seu PC pelo menor preço

A Delphine mostrou bons gráficos poligonais em Cruise for a Corpse, mas eles mesmos acharam pouco. Agora, com o ANOTHER WORLD (e a sua continuação, que já está chegando), mostraram o que realmente podem realizar. Esta firma francesa que fez seu nome com jogos como Future Wars, Operation Stealth e Cruise for a Corpse, desta vez revolucionou com o POLYGON GRAPHIC SYSTEM, produzindo um jogo como nunca se tinha visto. Another World é como um filmagem, infelizmente fraco em cores, mas rico em animação. Um mundo que requer contínuos atos de coragem e arrojo para sua sobrevivência. Um mundo de estranhas e perigosas criaturas, que não sabem o que significa piedade.

A EXPERIÊNCIA

Você é Lester K. Chaykin, um cientista nuclear, envolvido com uma experiência de aceleração de partículas atômicas. No início você se encontra em seu laboratório, diante do computador central, analisando a aceleração das moléculas, quando é atingido por um raio que o transporta para um mundo alienígena.

Nesta parte da introdução você é apenas um espectador. Quando a ação começa, você é materializado em um lago negro. Coloque o joystick para frente, para poder subir, pois logo você começará a afundar, sendo devorado por um monstro com tentáculos (aperte o botão, que você chegará a superfície mais rapidamente). Na superfície, você verá o estranho mundo que o aguarda, mas não espere muito tempo, indo rápido para a direita, pois o monstro lançará seus tentáculos fora da água para apanhá-lo. Nas próximas duas telas, você encontrará sanguesugas, caindo das rochas acima e se arrastando no chão. Mate todas, chutando-as.

Você já deve ter notado um leão super desenvolvido, movimentando-se em segundo plano. Pois é, ele será seu próximo desafio. Caminhe para a direita e, quando encontrá-lo, corra para o outro lado, sem parar por nada deste mundo, ou melhor, do outro mundo. Você chegará em uma tela que possui um cipó. Pule e agarre-o, esperando que ele o traga de volta à tela do lago. Corra novamente, pois o leão com "complexo de Tyson" ainda está faminto. Na tela final desta fase, o jogo assumirá o controle e você terá a primeira surpresa, mas eu não vou contar, "tá" bom?.

Muito bem, gostou da surpresa? Pronto para a fase 2? Se você percebeu, o alienígena que matou o famigerado leão, em seguida o capturou, e você lentamente desperta em uma jaula suspensa, com um suposto desertor. Seu próximo passo é sair da jaula. Lógico! Mas o que você faria nesta situação? Se pensou em subornar o guarda, desista, lembre-se que você está em outro mundo, OK? Balançar a jaula será um bom começo. E antes que eu me esqueça, não dê ouvidos ao guarda, pois o que ele fala certamente seria censurado em nossa língua.

Após algumas balançadas, a jaula cairá sobre o guarda e ele deixará cair sua arma. O alienígena preso agradecerá a você e prometerá lhe ajudar daqui para frente. Apanhe a arma abaixando-se sobre ela, corra em seguida atrás do seu novo amigo, e vocês chegarão em uma porta que ele tentará abrir. Prepare-se, pois os guardas já foram avisados da fuga e atacarão em pouco tempo. Mate os guardas com a pistola laser que você pegou, até que seu amigo consiga abrir a porta. Saia deste quadro e encontrará um elevador. Suba até o topo, aproxime-se da janela e terá uma segunda surpresa, desta vez cinematográfica!

Desça, passe o 1° andar, o 2°, e chegando ao último nível, observe na parede do final do corredor, um ponto branco. Este ponto é um interruptor seqüencial, que se interliga com a porta aonde se encontra um outro guarda no 2° nível. Destrua-o para que o guarda não saia do lugar. Feito isso, retorne ao elevador e volte ao 2° nível,

SOLAR INFORMÁTICA
SOFT AND HARDWARE

AMIGA PC XT/AT

COMMODORE AMIGA: JOGOS: AÇÃO, ADVENTURE, RPG, SIMULADORES, CORRIDAS, ETC... **APLICATIVOS**: EDITORES DE TEXTOS, DESKTOP PUBLISHING, ANIMAÇÃO, FONTES, ETC.

PC XT/AT: JOGOS: AÇÃO ADVENTURE, RPG, SIMULADORES, CORRIDAS, ETC... **APLICATIVOS**: MILHARES DE TÍTULOS, SHAREWARE E SOFT DE DOMÍNIO PÚBLICO.

- ENTREGA A DOMICÍLIO NA CIDADE DE SÃO PAULO
- ATENDEMOS TAMBÉM PELO SISTEMA DE SEDEX À COBRAR
- SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS

SOLAR INFORMÁTICA

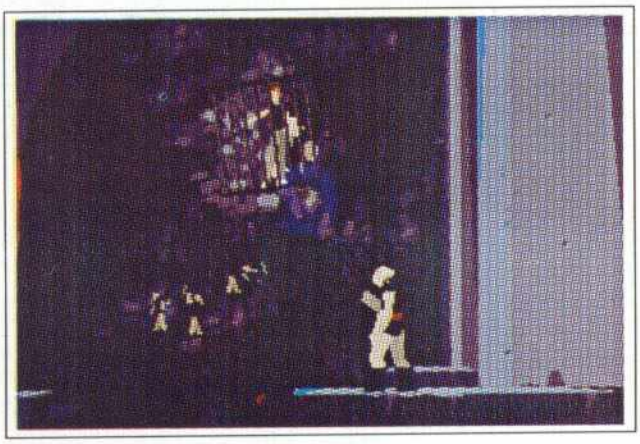
CAIXA POSTAL 11.743 - CEP 05090-970 - SÃO PAULO - SP - RUA ALBION, 176 CONJ. 02 - LAPA - SÃO PAULO - SP
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO: DE SEGUNDA A SEXTA DAS 9:00 AS 18:00 HS. / SÁBADO DAS 9:30 ÀS 15:30 HS

☎ (011) 833-9355

caminhando até encontrar uma parede. Para arrebentá-la você terá que aprender a usar os tipos de laser de sua arma, que são: 1 - Apertando o botão, você dispara o laser simples; 2 - Segurando um pouco o botão a arma criará um campo de força à sua frente; 3 - Se você segurar um pouco mais, ela formará um laser concentrado, capaz de destruir paredes, rochas e também campos de força.

Agora, destrua a parede e caminhe em direção ao buraco no chão (pode ficar em cima dele, porque o sistema funciona através de teletransporte e você só cairá quando colocar o joystick para baixo). Desça, corra imediatamente para a esquerda, e use o outro teletransportador para subir. Seu amigo agora abrirá uma espécie de passagem secreta, que o levará a um labirinto de tubulações, no qual você terá que rolar para achar a saída. Caindo nas tubulações, role para a esquerda e você só terá a direita para ir. Quando cair novamente, vá para a direita, depois à esquerda, e, por último, a direita, até chegar a um local onde se encontra a sala de força, local esse onde os guardas recarregam seus lasers.

Não desperdice a chance de recarregar o seu e entre na sala (não tenho culpa do choque que você vai levar, mas o esforço vale a pena). Destrua, a seguir, as três portas, usando o laser de maior potência. Volte e torne a recarregar sua arma, seguindo para a direita. Logo em frente você verá uma luz vinda de uma porta. Cuidado, pois há um guarda lhe esperando do lado de fora. Mate-o, siga em frente e prepare-se para saltar ao máximo, pois a ponte está quebrada no próximo quadro. Se você conseguir, cairá em um penhasco sem saída (sem saída nada! Tenho certeza que você já utilizou seu laser para fazer uma, acertei?).



ANDANDO NOS SUBTERRÂNEOS

Saiba que agora você está na parte subterrânea do planeta e seu objetivo é esvaziar um reservatório de água, para que tenha acesso ao outro lado da fortaleza dos alienígenas. Como fazer isto??? Pois bem, vamos por partes: primeiro, vá para a direita sem cair no buraco, chegando em uma parede. Destrua-a, vá para a direita e você poderá ver a cachoeira que impede sua passagem. Volte até o lugar em que destruiu a parede, vá por baixo e caia no buraco. Caia novamente no próximo buraco, pule da grande pedra e, no próximo quadro, pule as estalagmites. Siga devagar e espere no início as pedras caírem, correndo até um pouco antes da estalactite mais comprida. Aguarde cair mais pedras e corra para o outro quadro. Sem parar, vá até um pouco antes da primeira estalagmite, espere a pedra menor cair e corra direto (os tentáculos balançando no teto são de um monstro faminto, não pare embaixo deles!!).

Pare quando chegar na próxima tela e prepare-se para uma maratona, pois, em cima, monstros com tentáculos, e embaixo, monstros prontos para engolir você pelas pernas. Corra e preocupe-se para pular o primeiro monstro do chão. Aproxime-se do segundo, até ele começar a morder e pule-o, fazendo o mesmo com o terceiro. A seguir você terá que atirar nos tentáculos dos monstros de cima e depois saltar os do chão.

Seguindo, pule o buraco e depois o monstro, corra sem medo até encontrar uma parede e destrua-a (acredita que o objetivo desta parte toda era somente este?!).

VENCENDO MAIS DIFICULDADES

Sem desanimar, retorne rapidamente pulando novamente o monstro no chão, pulando o buraco e, depois, atire nos tentáculos dos monstros. Chegando perto do primeiro monstro, coloque o joystick ao mesmo tempo para cima e aperte o botão. Agora pule os dois monstros seguintes e corra pulando o último monstro. Ufa!!!

Vá por cima e não se preocupe com as pedras. No quadro seguinte, você verá um animal voador que (até que enfim) o ajudará. Vá até o alto, atire nele e corra para a esquerda. Pule na estalactite e espere o monstro começar a devorar o animal para saltar por cada uma delas, lembrando-se de subir um pouco na terceira, antes de continuar pulando (não se apresse, porque o estômago do monstro é lerdo na digestão). Pule do outro lado da grande pedra e use seu laser mais forte para derrubá-la, fazendo uma espécie de rampa para você subir. Após subir a rampa, vá para a direita, pule os dois buracos, o buraco maior, e você chegará no quadro onde se vê uma pequena rocha sendo a base que sustenta toda a água da cachoeira.

Você já sabe o que fazer, mas na hora que destruir esta rocha, toda a água virá com muita velocidade e você tem que correr, pulando os buracos e, no final, ficar em cima da pedra no último buraco, para que a água suspenda-o até a parte de cima. Vá para a direita, destrua a parede, não suba a escada e, indo direto, você verá que a cachoeira desapareceu. Suba a escada, vá para a esquerda, e você verá a ponte destruída pela qual passou. Volte pela esquerda, não desça a escada, e você atingirá um nível mais acima da cachoeira. Atravesse-a e verá seu amigo sendo jogado numa prisão abaixo. Siga em frente descendo a escada e prepare-se para atirar assim que o alienígena aparecer.

Vá novamente em frente e verá um outro alienígena indo para a direita. Siga-o e quando estiver próximo às três portas, abra um campo de força. Chegue perto das portas até elas abrirem e, quando o alienígena lançar umas "bolas de laser", volte um pouco para que as portas se fechem, impedindo que elas o atinjam. Elas voltarão e destruirão o alienígena. Siga em frente, destrua a porta, passe pelo teletransporte e atire na armadilha pendurada no teto (ela contém uma gosma venenosa que atingiria você ao passar por baixo). Volte e recarregue seu laser (mais um choquinho!). Siga para a esquerda, desça a escada e prepare-se para uma parte interessante.

Desça no teletransporte e vá para a direita. Você levará um soco de um alienígena, que o pegará e começará a dizer todas aquelas coisas já censuradas anteriormente. O que fazer? Será que eles possuem aquela parte "sensível ao toque", na qual nós humanos do gênero masculino um dia já levamos uma bolada, uma "batida de ovos" ou mesmo um pequeno peteleco, mas que dói pra burro? Se disse "sim", acertou! Dê logo um "chute no saco" dele, corra para a esquerda e, um pouco antes da arma, coloque o joystick na diagonal para baixo para pegá-la.

Vire-se imediatamente para a direita, atire no alienígena e vire-se novamente para a esquerda, abrindo um campo de força. Para matar este outro alienígena, você terá que destruir seu campo de força usando o laser mais forte e, em seguida, atirar nele. Vá para esquerda, suba na escada e atire no lustre. Volte, passe pela tela do teletransporte e entre devagar no quadro seguinte, parando um pouco depois da primeira pilastra, abrindo um campo de força de cada lado seu, rapidamente.

Virão dois alienígenas, um de cada lado, que você terá que enfrentar usando seu laser para, primeiro, destruir o campo de força do alienígena da esquerda e matá-lo, e depois, o da direita (não se esqueça de criar campos de força quando estes estiverem fracos).

Conseguindo passar esta parte, você chegará em um tanque com água. Mergulhe de roupa e tudo e vá nadando para o fundo, até encontrar uma abertura (lembra da parede que você destruiu no subsolo do planeta?). Continue nadando até encontrar duas aberturas no teto, suba na 2ª para poder tomar fôlego, volte e desça no buraco abaixo. Desta vez você irá encontrar uma linha pontilhada, que é o cabo que transmite energia do centro do planeta aos energizadores. Destrua-o e volte para cima. Vá para a direita e prepare-se para mais uma batalha.

Corra até ficar entre a 2ª e a 3ª rachadura na parede, abaixe rápido, abra um campo de força, volte até a pilastra, vire-se e pule a bola de energia que o alienígena jogará. Abra mais um campo de força no mesmo lugar e tente matá-lo, sempre destruindo primeiro seu campo de força e depois atirando. Conseguindo realizar esta tarefa quase impossível, siga em frente.

Você chegará em um quadro com uma abertura no chão. Caia nela, corra para a direita, destrua a parede, e corra sem parar até chegar no último quadro, ficando em baixo de um pequeno quadrado no teto, antes das grades da porta. Abra vários campos de força e atire contra os alienígenas até que seu amigo abra a passagem secreta e o puxe para cima. Em cima vocês encontrarão um tipo de veículo. Corra, entre nele e terá mais uma seqüência de cinema.

Vocês descobrirão que se encontram dentro de um carro de guerra, e que foram jogados dentro de uma arena. Neste quadro aparecerá no canto superior esquerdo, sua mão e o painel de botões do carro e você deverá descobrir qual botão apertar para sair deste lugar (os botões, quando acionados, ativam ou não armas que são disparadas, menos, é claro, um deles, que não vou contar qual é, tá?).

SE APROXIMANDO DA VITÓRIA

Muito bem, vocês foram atirados fora do carro de guerra em cápsulas e a sua caiu em um lugar privativo (onde as mulheres satisfazem os mais íntimos desejos dos líderes), causando pânico e deixando os guardas furiosos. Corra para a direita e terá que enfrentar mais três guardas. Conseguindo, siga em frente sem parar. Você não conseguirá evitar de cair no buraco, que um tiro dos alienígenas fará no chão, e cairá, sendo capturado por outro alienígena que quebrará, literalmente, todos os seus ossos, chutando-o para um quadro com uma abertura no teto e umas alavancas no final. Sua sorte é que seu amigo começará a lutar com ele, o que lhe dá chance para se arrastar at as alavancas e aguardar o resultado da luta.

Naturalmente o alienígena vencerá seu amigo e virá atrás de você. Espere ele chegar perto da abertura no teto e acione uma alavanca. Ele será pulverizado por um raio. Acione rapidamente outra alavanca, fazendo com que o teto se abra e arraste-se para o centro da abertura, o que o teletransportará para fora da fortaleza.

Sim, este é o final deste excelente jogo. Não é difícil conseguir terminá-lo, pois suas ações, quando completadas as fases, ficam registradas em senhas que facilitam a resolução do jogo. As senhas são as seguintes:EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, FADK, EDIL, KCIJ, LDCI, FIEI, LAEA, GABK, LALD e LFEK.

Estas senhas o levarão às devidas partes do jogo, já com os desafios de cada uma completos, não necessitando que você resolva nada para trás. E só para a sua informação, já estou quase chegando ao final da continuação do ANOTHER WORLD, recentemente lançada no mercado (consegui minha cópia em uma loja de Miami, e você não sabe como é fantástico ter o jogo original). Assim que eu acabar, a gente volta a se ver.

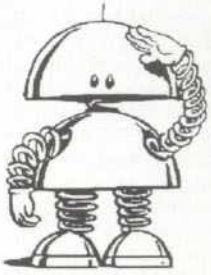
Um abração e até a próxima!

ANOTHER WORLD

SOFTHOUSE: DELPHINE SOFTWARE
CRIAÇÃO E PRODUÇÃO: ERIC CHAHI
DISTRIBUIDOR: NÃO HÁ DISTRIBUIDOR NO BRASIL
COTAÇÃO CPU: ★ ★ ★ ★ ★

AMIGA - MSX - TK90X - PC É NA REDESOFT

A MAIS TRADICIONAL SOFT-HOUSE DO BRASIL OFERECE A VOCÊ UMA LINHA DE BONS PRODUTOS.



AMIGA

- PROGRAMAS POR 2 DÓLARES (PROGRAMA + DISCOS SONY 3 1/2 + CORREIO)
- TEMOS SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES
- TUDO EM ATÉ 2X SEM JUROS

E TEMOS AINDA UMA SÉRIE DE BONS PRODUTOS ENTRE PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS INDISPENSÁVEIS PARA O SEU AMIGA.

SOLICITE AINDA HOJE UM CATÁLOGO DE PRODUTOS E SOFTS SELECIONADOS INTEIRAMENTE GRÁTIS, ESCREVA PARA:

REDESOFT - CAIXA POSTAL 115 - CEP. 08550-970 - POÁ - SP
OU LIGUE PARA : (011) 463-1690, PARA MAIORES INFORMAÇÕES.

E PARA VOCÊ QUE POSSUI UM TK90X OU MSX, BASTA SOLICITAR UM CATÁLOGO GRÁTIS. TEREMOS MUITO PRAZER EM LHE ATENDER, AFINAL SÃO 9 ANOS COM VOCÊ.

OS MELHORES PD GAMES

GILBERTO PRUJANSKY DOMINGUES

Dentre as novidades em software original trazidas pela PCI Componentes da Amazônia, com o lançamento do Amiga 600, encontra-se o pacote SMART START, que contém programas fundamentais para qualquer usuário. Mas ao lado do ótimo Infofile (banco de dados), do sisudo Maxiplan 4 (uma planilha realmente séria e de primeira linha), e do Kindwords (o primeiro editor de textos em português), o usuário encontra um "disquinho" que parece pouco pretensioso, chamado Public Domain Disk.

Pois bem. Este "disquinho" contém, na realidade, uma série de passatempos incrivelmente divertidos, que o tornam um "discão". E para que você não duvide, acompanhe o texto a seguir, que trata de alguns destes programas.

CUBE 4

Cube 4 ou 4'n ROW 3D é uma versão tridimensional do nosso querido Jogo-da-Velha, só que usando cubos ao invés de papel e caneta! Os cubos são colocados alternadamente no tabuleiro ou em cima de outro cubo. Uma vez posicionados, os cubos não podem mais ser movimentados. O tabuleiro tem uma dimensão de 4x4x4, formando assim um cubo perfeito. Não é possível colocar um cubo suspenso: temos que ir empilhando um por um, para chegar no último tabuleiro! O computador joga com cubos vermelhos e você com os brancos.

O objetivo é colocar 4 dos seus cubos enfileirados, seja lá de que lado for, da esquerda para direita, de cima pra baixo, ou em qualquer diagonal! Ganha quem conseguir enfileirar os seus cubos primeiro!

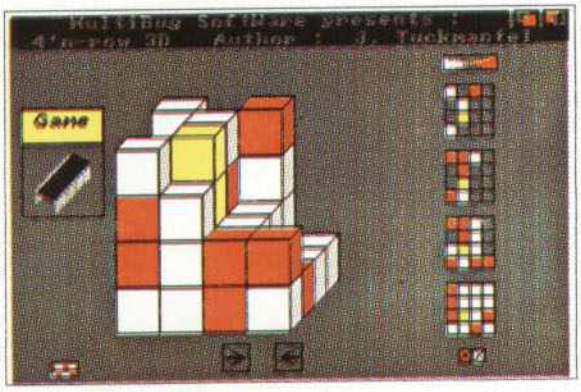
O jogo começa mostrando-lhe 3 opções em forma de ícones: Cérebro - Você tem o primeiro movimento no próximo jogo; Chips - O Amiga faz o primeiro movimento no jogo seguinte; STOP - Simplesmente retorna ao Workbench.

As posições são indicadas tanto por uma imagem tridimensional dos 4 tabuleiros no centro da tela, quanto por representações 2Ds dos 4 tabuleiros a direita do video. Para melhor visualização, o cenário inteiro pode ser rotacionado com as setinhas que ficam embaixo do cubo em 3D. Para evitar confusões, suas jogadas são marcadas nos tabuleiros em 2D com seu pointer. Os movimentos do computador são indicados por cubos amarelos para mostrar o movimento atual, e após 2 segundos ficam vermelhos.

Uma vez que um jogador consiga colocar os 4 alinhados, estes mesmos cubos ficam marcados em amarelo (independente da cor do vencedor), e o icone correspondente do vencedor (cérebro ou chip) aparecem na tela. Com o jogo finalizado. O jogador pode examinar as posições dos cubos, e verificar seus erros o quanto quiser. Para realmente terminar o jogo use o gadget quadriculado no canto inferior esquerdo do video, e então vai aparecer as três opções do começo . Esse gadget também pode ser usado para cancelar o jogo a qualquer momento. E a qualquer momento também, você pode voltar dois movimentos , um seu e um do computador, bastando apenas clicar no gadget abaixo dos tabuleiros 2D! Isso é possível mesmo após um dos jogadores terem vencido o jogo, mas se o jogador for você, apenas a sua peça será retirada!

Você pode jogar em três níveis diferentes de dificuldade: Beginner (iniciante), Advanced (avançado) ou Master (expert). É possível modificar este nível também a qualquer momento do jogo. E se você pensou que os truques acabaram, engana-se! Quando você estiver perdido com as suas jogadas, pode-se trocar as cores de suas peças pelas do computador e deixar que ele se encontre com os seus movimentos. Só que suas peças sempre vão ser as brancas.

O jogo é bastante simples mas divertido, e



como você já deve conhecer a versão "papel e caneta". Mas só com o Amiga é possível ter todos esses truques! E quando você perceber, já passou horas jogando!

TETTRIX

Este é outro jogo que todos já devem conhecer na sua versão original, a não ser que tenha passado uma temporada de no mínimo 5 anos em Marte. Mesmo assim vou explicar o jogo, pois é possível haver algum ermitão como leitor. O objetivo do jogo é ir encaixando peças geométricas pré-determinadas que vão descendo aleatoriamente e você tem que formar linhas inteiras, que desaparecem ao serem formadas (as peças que estão em cima descem). Ao formar mais de uma linha de uma vez, seus pontos ganhos são maiores, e o objetivo maior é formar o tetris, ou seja formar 4 linhas de uma só vez!

Agora você já deve estar pensando: - outro clone do Tetris?. Só que esse "clone" não é tão simples assim. Ele tem várias inovações que qualquer aficionado nesse jogo gostaria de ver. E aqueles que achavam o jogo meio sem graça podem agora ter uma nova visão, pois o jogo realmente está bastante incrementado. Ele foi escrito em AMOS e compilado para assembler, o que assegura uma boa velocidade de processamento do jogo, as vezes até ficando rápido demais!

O Tettrix começa com um menu com várias opções. A primeira é jogar um "Normal Game", onde você vai notar logo a primeira inovação: o jogo agora está na horizontal! Quem está acostumado com o Tetris em sua versão original, terá um pouco de dificuldade no início, mas que é logo superada. A segunda opção do menu é a melhor de todas as inovações: é um "Edit Game" onde ao fazer você vai ter uma tela do jogo em seu monitor, com um grid, uma pallete de 16 cores acima do canal do jogo, e, abaixo do mesmo canal, alguns gadgets para facilitar a edição (clear, swap, load, save, e outros). Você agora tem um editor de fases, onde poderá fazer desenhos com o pointer do mouse no canal do jogo, podendo até escrever seu nome ou criar situações difíceis para os que vão jogar sua fase editada! E você ainda pode salvá-las em disco para serem jogadas depois ou serem carregadas na próxima opção: "Load Playlist". Nesta opção você pode carregar todas aquelas fases que você editou no Edit Game e colocá-las numa ordem seqüencial de dificuldade (de sua própria definição). Aí você poderá jogar as novas fases criadas, que vão mudando após um certo número de linhas completadas, bastando apenas selecionar a próxima opção do menu: "Play Custom Game".

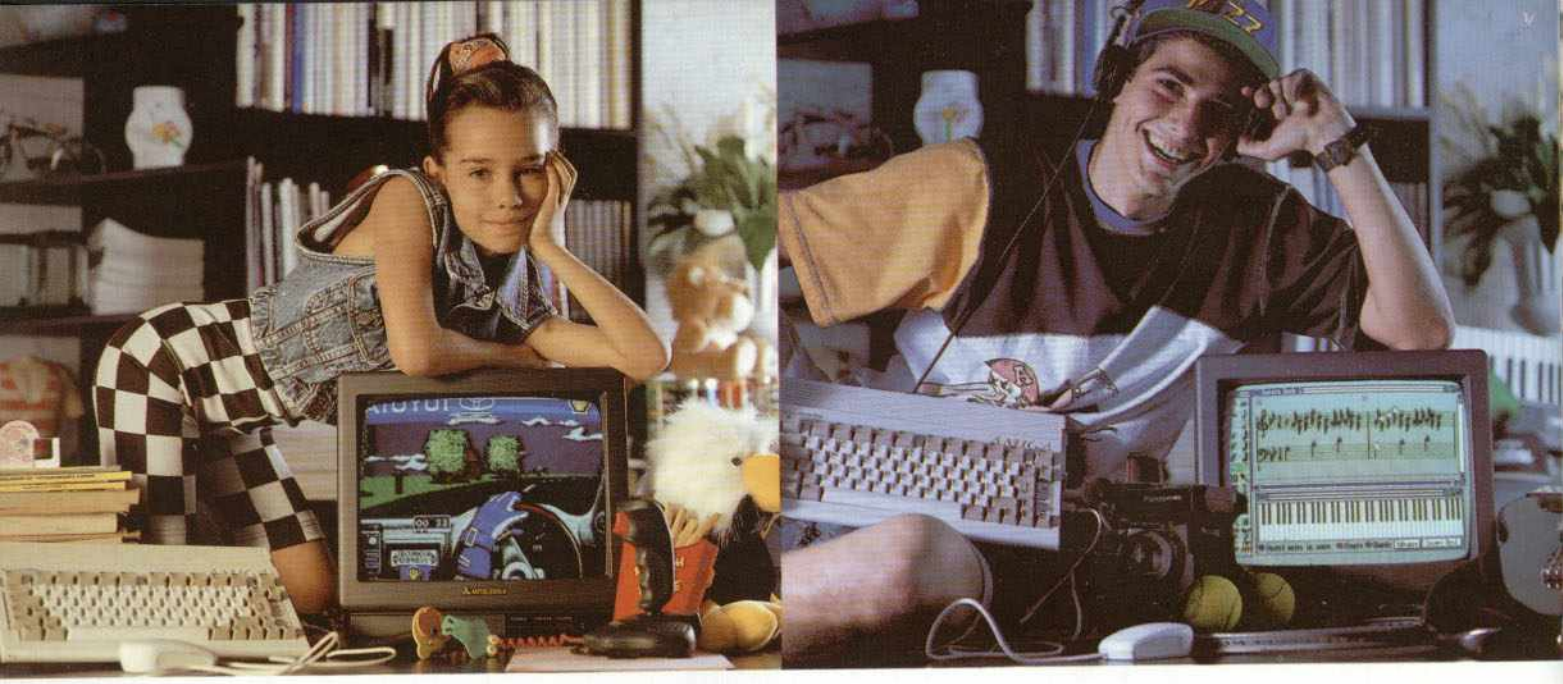
E você ainda tem mais uma opção de jogo, a "Play Ramdom Game", onde a diferença para o "Normal Game" está nas peças aleatórias que aparecem no fundo do canal, dificultando ainda mais o seu objetivo. A última opção é nada mais nada menos que o "QUIT", onde (essa é para nosso ermitão de novo...) você desliga o jogo e volta para o Workbench. Com certeza até você chegar até essa opção, você vai ter gasto horas e horas formando linhas com o Tettrix.

THE GALLOWS

Esse é mais um jogo que todo mundo conhece, mas que causa uma enorme preguiça ao ser jogado com lápis e papel: é o jogo de forca! Só que agora fica muito mais fácil jogar (e mais gostoso também)! Sua responsabilidade é grande: se você não conseguir adivinhar a palavra, o pobre prisioneiro morrerá enforcado! Nada mais óbvio, mas o tal ermitão ainda pode estar lendo este artigo, não é? O interessante nesse jogo não são seus gráficos "estupendos" ou o som (inexistente). O interessante é que a cada prisioneiro enforcado você fica com mais vontade de ganhar do computador. O jogo vem originalmente com 3.150 palavras na língua inglesa. São palavras em sua maioria incomuns até mesmo para os que falam fluentemente, e que portanto ainda vão aumentar seu vocabulário. Essas palavras ainda podem ser substituídas por palavras em nossa língua ou em qualquer outra, bastando apenas fazer um texto no formato ASCII, colocando uma palavra por linha e substituir pelo arquivo existente no disco com o nome de "Gallow Words". O jogo se encarregará de ler o arquivo e apresentar as palavras aleatoriamente. Pode-se colocar até 9.450 palavras de até 20 letras neste arquivo. O jogo tem um a interface muito amigável, em que você não precisa digitar as letras. Todas as letras estão na tela em forma de gadgets, e ao "clicá-las" elas somem (e se fizerem parte da palavra em questão ela aparecerá no seu devido lugar). Assim você não poderá usar a mesma letra duas vezes, pois as letras disponíveis estão ainda em forma de gadgets. Você só poderá errar sete vezes, e a cada erro o prisioneiro sobe um degrau das escadas que o levam a forca. Com certeza é outro daqueles "joguinhos" em que você poderá ser encontrado altas horas da madrugada, com os olhos vermelhos e coluna envergada diante de um monitor!

Por enquanto é isso aí (mas saiba que ainda não é o final). Numa outra oportunidade eu volto a falar dos programas restantes deste "disquinho" do SMART START. E mais tarde a gente fala de tudo o que o SMART START contém. Até lá!

AGENTE
PCI
Seja um agente PCI na guerra contra os "Piratas do Contrabando"!
Ajude a PCI a combater o contrabando!
Beneficie-se do financiamento de 24 meses na compra de qualquer produto da linha AMIGA®.
Assim você estará impulsionando a plataforma AMIGA® no mercado nacional.
Para maiores informações ligue para o SAC (Serviço de Atendimento ao Cliente) 0800-141516*
Seja também Serviço autorizado AMIGA®
informações:
(011) 660060
PCI
NÓS FAZEMOS O FUTURO.
* Ligação gratuita em todo território nacional
ARTES E ARTISTAS



Amiga® é pra

Amiga® é simplesmente o mais popular computador da Europa e o mais vendido na Alemanha.

Ele faz um enorme sucesso com todo mundo que acha que computador foi feito para ajudar a trabalhar e a se divertir sem mistérios: Amiga® recebe ordens por símbolos gráficos que todo mundo entende.

Se você tem um pequeno negócio, quer montar o seu próprio show de rock ou ainda, quer ser fera de game, ele tem tudo que você precisa.

Ao contrário de outros computadores, Amiga® foi criado para multimídia. Quer dizer: faz animação de imagens, monta videoclipes, prepara apresentações com facilidade usando 4096 cores e 4 canais de som independentes, montados em dois canais estéreo (imagine o realismo das imagens, se você quiser também jogar um game).

Vale a pena lembrar que ele é multitarefa, coisa que muito computador maior não é: você pode formatar um disquete, imprimir e editar um texto, tudo ao mesmo tempo.

Além disso, ele emula PC nos seus principais softwares, ou seja, processa programas de PC.

E já está previsto um programa de lançamento de acessórios, softwares e computadores para os próximos dois anos, para crescer com você de acordo com as suas necessidades (você pode até começar usando a TV de casa e quando quiser, comprar o monitor Amiga® de alta definição).

Para terminar, vale lembrar que ele **já vem com um pacote especial de softwares e games: um editor de textos, uma planilha eletrônica, um banco de dados e 12 jogos, entre eles os super games "World Circuit" e "Monkey Island II".**

Se você quer montar o maior audiovisual, a sua irmã está a fim de um game, sua mãe é decoradora e o seu pai quer por as contas do escritório em dia, mostre este anúncio para eles.

Amigo é pra estas coisas.

*Preço à vista em dólar comercial sem ICMS. Inclui teclado, CPU (com processador central Motorola 68000), memória RAM de 1 MB, mouse, entradas serial e paralela, unidade de disquete floppy, funcionamento em 110 ou 220V. Softwares: Kindwords 3, Maxiplan 4, Infofile. Games: 10 jogos educativos, Monkey Island II e World Circuit. Não inclui o aparelho de TV nem a impressora. **Lançamento previsto para abril de 93. Serviço de Atendimento ao Cliente PCI (SAC) Tel.: 0800-141516 (Ligação gratuita para o todo o território nacional)

essas coisas.

FOX

Commodore

AMIGA® 600 1200** 3000** 4000**

O passaporte de toda a família para o 1.º mundo.

NÓS FAZEMOS O FUTURO.

® Marca Registrada da Commodore Electronics Limited e usada pela PCI sob licença.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS CONHEÇA O AMAZONAS

SÃO PAULO/SP (011) - Equipa - 270-7566 - OP - 885-6645 - Computer Place - 820-2851 - Multisoft - 535-3431 - RPS - 270-3199 - Layor - 829-9599 • **CAMPINAS/SP (0192)** - Albuquerque - 32-3700 • **SANTOS/SP (0132)** - BPS - 35-2410 • **RIBEIRÃO PRETO/SP (016)** - Mactron - 625-1800 • **BRASILIA/DF (061)** WF - 225-1414 - M. Marcelino - 274-0980 • **FORTALEZA/CE (085)** - LBM - 231-7478 • **BELÉM/PA (091)** - M. Marcelino - 235-4034 • **CUIABÁ/MT (065)** - Milan - 624-2121 • **RIO DE JANEIRO/RJ (021)** - SPE - 297-0088 - CAT - 220-8456 - Multisuprimentos - 242-7364 - Zentek - 260-1352 - Compumaq - 224-7010 • **CURITIBA/PR (041)** Comasul -254-8144 • **FLORIANÓPOLIS/SC (0482)** Comasul - 24-9066 - • **GOIÂNIA/GO (062)** - Assiste - 242-0566 • **PORTO ALEGRE/RS (051)** - Casa do Desenho - 343-3211 CMN - 228-5800 • **BENTO GONÇALVES/RS (054)** - Comabe - 252-3822 • **LONDRINA/PR (0432)** - Graffos - 23-8936 • **VITÓRIA/ES (027)** - Wilson Ramos - 222-5055

BARRAVENTO

O MESTRE DA CAPOEIRA

Lute pelo título de Barravento, o super mestre do combate mortal na capoeira. Treine contra seus amigos e depois aceite o desafio de lutar em dez locais diferentes do Brasil contra dez super lutadores controlados pela máquina.

Barravento é o primeiro jogo de ação feito no Brasil para o Amiga e único na sua categoria. Você lutará com os golpes reais da capoeira e enfrentará situações onde nenhum mestre shaolin conseguiria sobreviver.

E tudo com gráficos de alta qualidade e uma trilha sonora que você não vai acreditar. Não perca este combate!

Breve no revendedor Amiga mais próximo de você.

Tela real do jogo

Olha só o que nós preparamos para você:

- Rotoscope animation
- 1 ou 2 jogadores
- Multiplos cenários
- Cinescope intro design
- Luta simples ou torneio
- Compatível com toda linha Commodore Amiga
- Sistema Dual Language
- Manual completo de instruções

ASSISTANT

DPaint 4

Ajuda instantânea em português para usuários do Deluxe Paint IV. Com o Dpaint Assistant, todos os recursos do Deluxe Paint serão facilmente compreendidos e utilizados. Dpaint Assistant roda em multitarefa com o Deluxe Paint, possibiltando uma consulta imediata de qualquer função deste excelente editor gráfico.

Agora você será capaz de usar tudo o que o Deluxe Paint pode lhe oferecer.

Compatível com todos os modelos de Amiga.

Processamento em multitarefa.

Preço especial de lançamento: Cr$ 290.000,00

Para fazer seu pedido, envie cheque cruzado e nominal ou vale postal à:

HITEK COMPUTAÇÃO SISTEMAS EDITORA
Rua Uruguaiana, 10 sl 1602
20050-090 - Rio de janeiro - RJ

Tel/Fax: (021) 252 9023

O MUNDO MÁGICO DOS DEMOS

RODRIGO MACHADO VALLADÃO

Já foi dito aqui nesta mesma revista que o Amiga é capaz de hipnotizar qualquer um com seus fantásticos gráficos e sons. E normalmente quando uma pessoa pretende hipnotizar outra (o hipnotizador deve ser profissional, pois a hipnose feita incorretamente é extremamente perigosa), ela se utiliza de um instrumento qualquer para fixar a atenção da pessoa que será hipnotizada.

No Amiga a situação não é diferente: ele também se utiliza de determinados instrumentos para realizar a "hipnose" propriamente dita. Ora, mas o que isso tem a ver com os Demos? Bem... É que neste caso os Demos são os principais instrumentos utilizados pelo micro para realizar esta hipnose, fazendo com que usuários de outras máquinas entrem em sudorese extrema, pulsações taquicárdicas, boca frouxa com uma ligeira "babinha" branca nos cantos dos lábios e uma imensa sensação de vazio absoluto que só é curada quando ele compra o seu Amiga.

Para quem não sabe, Demo é a abreviação de "demonstração" e não de "demoníaco", algo vindo das mais obscuras profundezas infernais, como temem os usuários de convicção religiosa profunda.

Estas demonstrações da Amiga são realmente fantásticas e são, sem dúvida, os programas que melhor exploram as capacidades gráficas e sonoras da micro. Elas também são muito baratas, pois em sua maioria esmagadora, podem ser encontradas em bibliotecas de domínio público. Estas bibliotecas são bem vastas, possuindo "prá-lá-de-mil" discos dos mais variados tipos e estilos de Demos, cada um melhor que o outro.

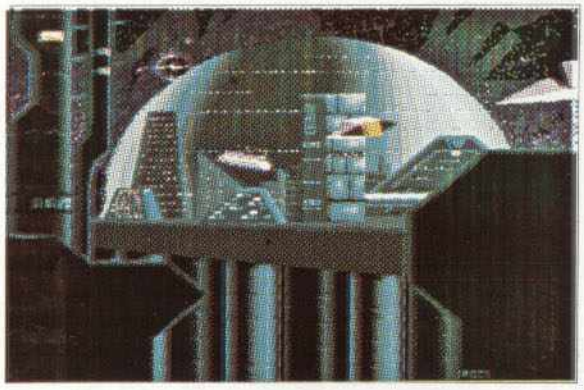
Alguns Demos são feitos por autores de jogos ou aplicativos para mostrar (fazer a propaganda) de seu programa. Um bom exemplo deste tipo de Demo, é o SPACE ACE DEMO (que apesar de impressionante é muito pequeno, não chegando a ter 1 minuto de duração).

As demonstrações geralmente se dividem em três categorias: os Demos, os Mega Demos e os Music Demos. Os Demos são as demonstrações comuns dos mais diversos tipos (esta é a categoria mas vasta em termos de quantidade e inclui até mesmo um tipo de Demo muito curto chamado "Intro"). Os Mega Demos são demonstrações que quase sempre ocupam mais de um disquete e exigem até 4 Mb de memória para "rodar" (alguns chegam a precisar de DF1:). Já os Music Demos são os mais indicados para os fanáticos em música, pois no que diz respeito à qualidade sonora, eles são simplesmente o máximo.

OS MELHORES DEMOS

São muitas as demonstrações que mereceriam ter seu comentário feito neste artigo, porém como não haveria lugar para todas eu decidi fazer uma seleção das mais famosas dentre antigas e recentes.

Na série dos Music Demos vale destacar a coleção NASP, que apesar de não ser propriamente um Demo, age praticamente como se fosse. A coleção NASP (New Amiga Sampler Player - 8 disquetes) é composta por várias partes de músicas sampleadas (EMF, Ice MC, Vanilla Ice, MC Hammer, etc.) em que se pode mixar ou aumentar/diminuir a velocidade dos samples. Se seu micro estiver ligado a um par de caixas de som estéreo, você se sentirá um verdadeiro DJ.



Ainda falando de Music Demos, não podemos esquecer dos Demos de grupo Cruzaders (todos com a assinatura de Dr. Awesome) que em termos de som são os mais perfeitos. Vale ressaltar o CRUZADERS BACTERIA DEMO, que imita com perfeição uma aparelhagem de som, chegando ao requinte de fazer aquele "ruidozinho" que ouvimos quando se rebobina uma fita cassete. É ouvir para crer!!!

Já os grupos Quartex e Phenomena são bons representantes para a categoria dos Demos mais "simples". São vários os Demos feitos por estes grupos (que concorrem em campeonatos de Demos de verdade). Seria um pecado não mencionar aqui o QUARTEX SUBSTANCE DEMO, que possui excelente música e ótimos gráficos e animações.

Um dos Demos mais comentados ultimamente (e com razão) é o HARDWIRED MEGA DEMO do grupo Crionics. Ele ocupa dois disquetes e pode ser considerado um dos melhores já criados para o Amiga. Suas telas e animações são muito bem elaboradas, possuindo inclusive telas digitalizadas para criar um efeito mais realista.

Mas um Demo que não se pode deixar de ver (nem que seja uma única vez) é o ALCATRAZ SPACE DEMO (Odissey). Este F-A-N-T-Á-S-T-I-C-O Demo ocupa cinco disquetes e tem QUARENTA minutos de duração. Ele mistura gráficos parallax (movimentação de cenários simulando a profundidade da visão tridimensional), gráficos em 3D e tudo o mais que você imaginar. É algo realmente inovador que merece a sua atenção.

Finalmente os Mega Demos! O LANDING, uma demonstração espacial criada pelo programador Tobias Richter (o melhor em animações de ficção científica), é um excepcional mega Demo, que apesar de não ter música, possui animações que dispensam este complemento. Boa pedida para quem tem 4 Mb de memória. Já o ANTI-LEMMINGS DEMO não é de ficção científica como o LANDING, mas é tão bom quanto. Aqui os nossos queridos roedores são apresentados em gráficos de alta qualidade, bem no estilo Disney de desenho animado. Mas saiba que este Mega Demo também é muito exigente: só funciona em micros com 2 Mb e 2 drives.

OS INCRÍVEIS INTROS

Todo bom jogo merece uma boa apresentação. Mas os hackers costumam ir

muito além disso. Numa disputa acirrada sobre quem é o mais hábil e rápido para desbloquear este ou aquele jogo, os grupos de hackers sempre assinam o seu trabalho, colocando pequenos Demos na abertura dos jogos. Estes Demos, que servem apenas como "introduction" para um jogo, é que se tornaram conhecidos como Intros.

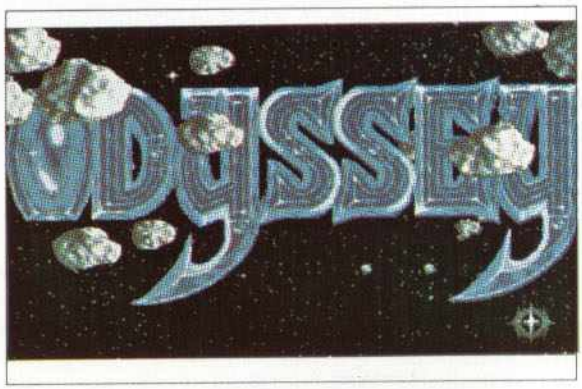
Quem não se lembra do Intro do grupo "Unit A", que abre a maioria das cópias brasileiras do jogo F-18 INTERCEPTOR? Neste campo o grupo CRUZADERS também deixou sua marca com um Intro muito curioso, onde um bonequinho tosco com uma animação horrorosa típica de um TK-85, se transforma em um shape excelente, com um caminhar muito "malandro".

Muitos usuários também consideram como Intro os verdadeiros curta-metragens que os programadores colocam na abertura de muitos dos seus jogos. Podemos citar como exemplo as aberturas dos jogos THUNDER HAWK e ANOTHER WORLD. A abertura do THUNDER HAWK, embora tenha um carregamento lento, impressiona principalmente pela qualidade da pronúncia em inglês dos personagens. Já o ANOTHER WORLD, na minha opinião, é a melhor de todas as aberturas que eu já vi até agora.

Outras aberturas que valem a pena mencionar são a do BEAST II (é bem curta mas muito interessante), do CRUISE FOR A CORPSE (é tão real, que você se sente transportado para a época do jogo), e do FRENETIC (uma abertura de temática espacial de excepcional qualidade).

COMEÇANDO A CRIAR SEU DEMO

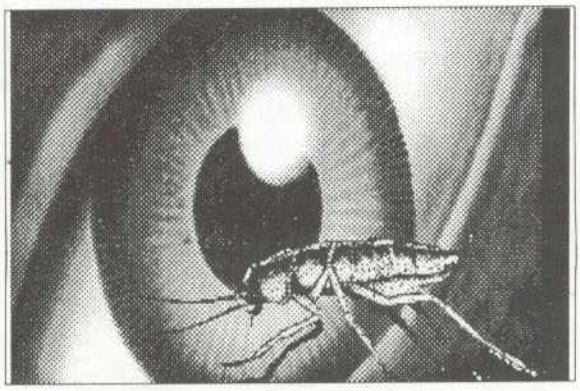
Vendo estas magníficas obras de arte (ou melhor: de animação gráfica) ficamos até com "água na boca" e muita vontade de criar "aquela" animação miraculosa, para impressionar nossos amigos do Amiga. Fazer é muito mais gostoso do que ver, porém é muito mais trabalhoso e cansativo. Mas com um pouquinho de força de vontade, um pouquinho



de memória (do computador, é claro) e os programas apropriados, você poderá se tornar um aspirante a Hans Donner!

Se você dominar C ou Assembly (ou qualquer outra linguagem veloz) pode começar a fazer as rotinas de animação do seu Demo "no braço". Mas se quiser algo mais fácil e menos cansativo, pode recorrer a softs como AMOS ou o RED SECTOR DEMO MAKER.

O AMOS já é conhecido por boa parte dos usuários. Trata-se de uma linguagem de programação (no estilo do Basic) muito poderosa e voltada para a criação de jogos, aplicativos e Demos (principalmente). Com ela você estará apto a manipular objetos sólidos e sprites, programar scrolls, carregar fontes de letras, figuras e samples para incrementar seu Demo. Sua imaginação é o limite. Só que o programa completo ocupa oito disquetes e você necessitará do manual (mais ou menos trezentas folhas) se quiser explorar mesmo o programa.



O RED SECTOR DEMO MAKER é um programa europeu que foi considerado o melhor programa de domínio público de 1991. Com ele você carrega telas, samples, objetos e tudo o que é necessário para a criação de um bom Demo. Em resumo, o software organiza estes arquivos, você os grava em disco e o seu Demo está pronto. Ele também permite a edição das suas demonstrações.

Tanto o AMOS quanto o RED SECTOR são bons. Mas se você está indeciso sobre qual adquirir, lembre-se que o AMOS é uma linguagem completa, que serve para criar muitos outros programas além de Demos.

CONCLUSÃO

Com certeza o mundo das demonstrações do Amiga é bem mais vasto do que foi comentado aqui neste artigo. Apesar de mais de 70% dos usuários possuírem pelo menos um Demo em sua biblioteca de software, existem muitos que odeiam estes programinhas, ou simplesmente não gostam de ocupar seus disquetes com eles (e com uma certa razão, pois os disquetes de 3,5" são muito caros para nós, pobres usuários de computadores deste país em recessão). Estes usuários anti-Demos alegam que os programas não possuem nenhuma utilização prática, a não ser impressionar os outros...

Realmente, se o seu desejo é impressionar (e humilhar) usuários de outros micros, basta ligar seu Amiga a um bom monitor e a um potente amplificador, carregar AQUELE Demo, sentar na cadeira e segurar o queixo do seu amigo para que ele não despenque até o chão.

A variedade de Demos é grande. Se você gosta de usar seu tempo livre na frente do Amiga, apreciando belíssimos gráficos e ouvindo ótimas músicas, não poupe seus disquetes e vá correndo conseguí-los. Mas não se afobe e saia pegando tudo o que vê pela frente, pois existem verdadeiras porcarias no mercado. Aos poucos você pegará o jeito e se tornará um perfeito conhecedor de uma legítima demonstração da mais pura qualidade.

ASSINE CPU

INFORMAÇÕES, NOVIDADES, LANÇAMENTOS, INTERCÂMBIO...

FALANDO SOBRE MEMÓRIA

LUIZ GUSTAVO MILFONT PEREIRA

Existeuma pergunta que sempre ficou sem resposta entre os possuidores desta incrível máquina: o Amiga é um computador de 16 ou 32 bits?

Para respondê-la, devemos primeiro saber o que significa dizer que um computador é de 8, 16 ou 32 bits. Todo computador é composto basicamente por uma CPU (o processador central), uma Unidade lógico-aritmética (que se encontra dentro da CPU), e uma memória principal. Para que a CPU possa acessar a memória principal, ocorrendo um intercâmbio de dados, existe o que chamamos de barramento. O "tamanho" deste barramento é que indicará se o seu computador é de 8, 16 ou 32 bits.

No Apple, no MSX e no Commodore 64, o barramento de dados é de 8 bits. Alguns IBM-PCs mais antigos, apesar de ter processamento de 16 bits, tinham um barramento de 8 bits. Um 386SX, tem processamento de 32 bits, com barramento de 16. Já um 386DX, é FULL 32 bits, isto é, barramento e processamento de 32 bits.

Os Amigas 500, 600 e 2000 tem processamento de 32 bits (uma vez que possuem registradores de 32 bits) mas o barramento é de 16 bits. Sendo assim, eles são computadores de 16 bits. Já os Amigas 3000 e 4000, são FULL 32 bits.

OS TIPOS DE MEMÓRIA

A arquitetura interna do AMIGA sempre foi muito elogiada pelas pessoas que tiveram a oportunidade de estudá-la. Afinal, um micro com 16 interrupções, incrível velocidade de manipulação gráfica (não deixa nada a dever a um 386), controle de volume de 6 bits etc., etc., etc., não poderia passar em branco (ainda mais com 4.096 cores!)... Mas, para entendermos melhor seu funcionamento, devemos conhecer alguns conceitos básicos a respeito da organização da sua memória.

A maneira como a memória é "dividida" varia de micro para micro. Quem já teve um Apple II plus, sabe que a parte da memória destinada a gráficos, era dentro da memória principal. O MSX, por outro lado, tem uma memória "paralela", exclusivamente destinada a gráficos (a famosa VRAM).

Já o Amiga possui 2 tipos de memória RAM: a FAST RAM e a CHIP RAM. A FAST RAM é uma memória exclusiva do microprocessador central do computador, o 68000 da Motorola. Só ele pode acessá- la. Assim, como não há intervenções de outros chips, ela é considerada uma memória "rápida", daí o nome. É nesta memória que se instalam a maioria dos programas atualmente disponíveis para o AMIGA. Ela pode ser expandida até 8MB (no A500).

A CHIP RAM é uma memória que tanto pode ser acessada pelo 68000, quanto pelos CHIPS CUSTOMIZADOS (DENISE, PAULA, AGNUS). É esta memória que os programas, geralmente, usam como área de dados, ou seja, aquela tela que você carregou no Deluxe paint, ou aquele Sample que você digitalizou. Isto, porém, não quer dizer que a FAST RAM não possa ser utilizada com o mesmo fim. Apenas a CHIP RAM está diretamente relacionada com os chips da área gráfica e sonora, sendo mais prático (e rápido) para eles, "buscarem" os dados ali.

Quanto mais CHIP RAM você possuir, maiores e mais "macias" serão suas animações (uma vez que o número de frames poder ser muito superior) e mais longos (e puros) serão seus SAMPLES (caso você possua um digitalizador de sons). Alguns programas mais recentes que manipulam uma grande quantidade de gráficos, exigem 1MB (ou mais) de CHIP RAM para funcionarem perfeitamente. A quantidade de CHIP RAM que você pode ter, depende da versão do seu CHIP AGNUS.

Existem três versões deste CHIP:

O FAT AGNUS (8370): que endereça apenas 512 Kb;

O FATTER AGNUS (8372A): que endereça até 1 MB;

O SUPER AGNUS(8372B): que endereça até 2 MB.

As primeiras versões do AMIGA vinham com o FAT AGNUS. Os AMIGAs "atuais" (1.3) vem com o FATTER (8372A). O SUPER AGNUS (8372B) é utilizado no AMIGA 3000, no AMIGA 500 PLUS e no AMIGA 600.

Algumas lojas aqui no Brasil anunciam a venda do CHIP SUPER AGNUS, quando na verdade estão vendendo o FATTER. É preciso prestar atenção no número do CHIP ao comprá-lo, para não levar gato por lebre.

É muito importante lembrar, pois esta é uma confusão que existe tanto aqui no Brasil quanto no exterior, que o modelo do AGNUS determina apenas a quantidade de CHIP RAM que você PODE VIR A TER. Ter um FATTER AGNUS NÃO significa que você tem 1 MB de CHIP RAM,

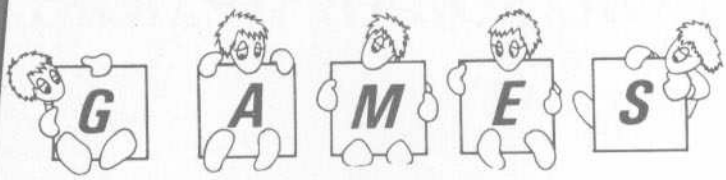
AMITEC

A VERDADEIRA MANUTENÇÃO DO SEU AMIGA!
NÃO USE INTERMEDIÁRIOS.

▼ Manutenção de toda linha AMIGA, COMMODORE e seus periféricos.
▼ Adaptação de drives de 5¼ e 3½ de PC para o AMIGA.
▼ Transcodificação de A520, AMIGA 600 e 1.200
▼ Instalação de disco rígido no interior do AMIGA 500.
▼ Digitalizadores de som e imagem, interface MIDI e brevemente expansão de memória de 2 à 8 Mbytes. Todos de fabricação própria

Faça um contrato de manutenção e deixe os problemas do seu micro com a gente.
Peça maiores informações pelo Tel.: (021) 220-1803 - Fax: 220-5650

AMIGA™



THE CHAOS ENGINE	2 discos	AÇÃO
SLEEP WALKER	3 discos	AÇÃO
LION HEART	3 discos	AÇÃO
TROLLS	2 discos	AÇÃO
SABRE TEAM	2 discos	ESTRATÉGIA
PIRACY	3 discos	ADVENTURE
BUG BONG	1 disco	AÇÃO
DESERT STRIKE	3 discos	AÇÃO
WING COMMANDER	3 discos	ESPACIAL
DRAGON'S LAIR III	8 discos	AÇÃO
DARK SEED	7 discos	ADVENTURE
FERNANDEZ	1 disco	AÇÃO
LUPO ALBERTO	1 disco	AVENTURA

Preço por disco: Cr$ 20.000,00
(Disco não incluso)

ENVIE DISCO PARA GRAVAÇÃO DO CATÁLOGO (GRÁTIS).

APLICATIVOS

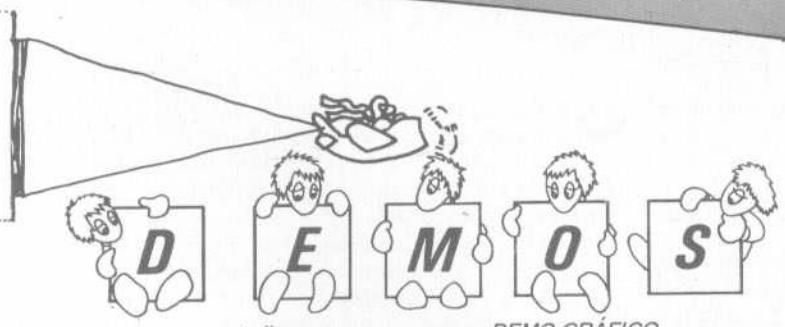
AZ UTILITIES	1 disco	TOOLS
AC FORTRAN	1 disco	LINGUAGEM FORTRAN
CINEMORPH	1 disco	UTILITÁRIO GRÁFICO
IMAGELAB II	1 disco	UTILITÁRIO GRÁFICO
MORPH PLUS	3 discos	UTILITÁRIO GRÁFICO
PAINT & CREATE	1 disco	PROGRAMA EDUCATIVO
PCLO 3D CAD	1 disco	C.A.D.
PRO BOARD 2.0	1 disco	CRIA PLACAS DE C.I.
SDB AZTEC C	1 disco	LINGUAGEM C
VIDEO GENERIC	1 disco	TITULADOR

Preço por disco: Cr$ 20.000,00
(Disco não incluso)

AMIGA MANUAIS Preços sob consulta

AEGIS VIDEO TITLER (português)
AMOS COMPILER THE CREATOR (inglês)
CINEMORPH (inglês)
DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET (inglês)
DELUXE PAINT III (português)
DELUXE PAINT IV (português)
DIGIPAINT III (português)
ELAN PERFORMER (português)
FUSION PAINT (inglês)
IMAGINE (português)
INFO FILE (inglês)
KINGWORDS (inglês)
MAXI PLAN II (inglês)
PROFESSIONAL PAGE 2.0 (inglês)
PROWRITE 3.2 (inglês)
REAL 3D (inglês)
SCULP ANIMATE 4D (português)
TURBO SILVER (português)
VIDEO SCAPE 3D (inglês)
WORKBENCH (português)

TAKERU® SOFTWARE



ALIENS SLIDE SHOW	1 disco	DEMO GRÁFICO
BORIS VALESO	1 disco	DEMO GRÁFICO
CREEP LINE DARK	1 disco	DEMO GRÁFICO/MUSICAL
PEPSI DEMO	1 disco	DEMO GRÁFICO
PROJECT 99	1 disco	DEMO GRÁFICO/MUSICAL
STYGHATA 34	1 disco	DEMO GRÁFICO/MUSICAL
TEAR AWAY	1 disco	DEMO GRÁFICO/MUSICAL
TIFFANY GLASS	1 disco	DEMO GRÁFICO/MUSICAL

Preço por disco: Cr$ 20.000,00
(Disco não incluso)

MSX

TEMOS QUALQUER SOFTWARE PARA MSX ENVIE 1 DISCO PARA GRAVAÇÃO DO CATÁLOGO. TEMOS MAIS DE 1.500 TÍTULOS A SUA DISPOSIÇÃO.

-PACOTES COM:

- **10 JOGOS** _____ **Cr$ *150.000,00***
- **20 JOGOS** _____ **Cr$ *220.000,00***
- **50 JOGOS** _____ **Cr$ *450.000,00***

(Discos não Incluídos)

NOVIDADES MSX1

CALIFORNIA GAMES	Ação	MSX1 (1 disco)
RUNNING MAN	Aventura	MSX1 (1 disco)
BARBARIAN II	Luta	MSX1 (1 disco)

Preço: Cr$ 15.000,00 por disco
(disco não incluso)

PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

Drive 5¼ DDX 360 Kb	Grátis 20 jogos e 10 utilitários
Drive 5¼ DDX 720 Kb	Grátis 20 jogos e 10 utilitários
Drive 3½ DDX 720 Kb	Grátis 20 jogos e 10 utilitários

TAMBÉM TEMOS: impressora, védeo games, cartuchos para mega drive, joysticks para MSX e mega drive, modem, expansor de slots, placa de 80 colunas, interfaces fontes, filtro de linha, mouse, pad, etc.

PREÇOS SOB CONSULTA: (021) 231-2335

REVENDEDOR AUTORIZADO MSX-SOFT

Criação: **DAMARQUINHO CAMILO**

REVENDEDOR AUTORIZADO MSX-SOFT

PARA EFETUAR O SEU PEDIDO ENVIE SEU NOME, ENDEREÇO E INFORMAÇÕES PERTINENTES AO SEU EQUIPAMENTO, BEM COMO UM TELEFONE PARA EVENTUAIS CONTATOS, JUNTAMENTE COM UM CHEQUE NOMINAL À:

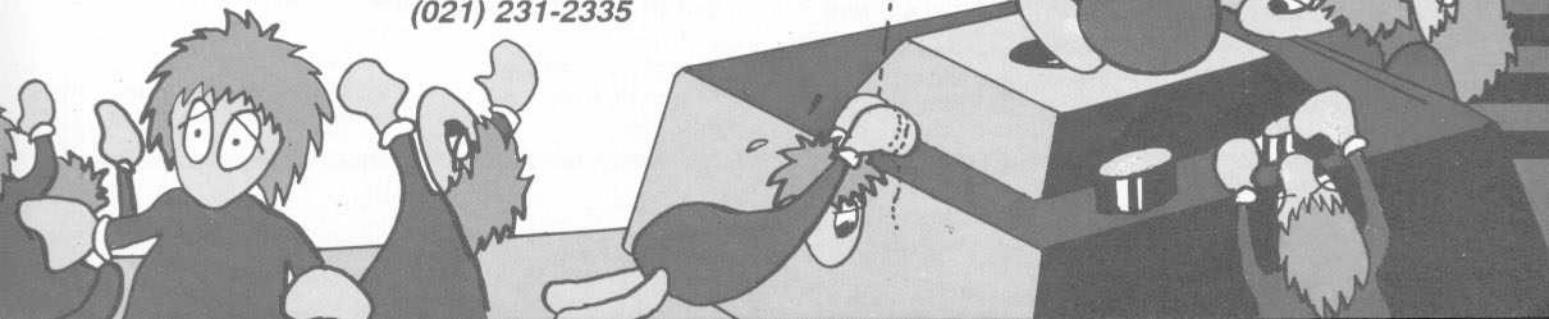
TAKERU SOFTWARE INFORMÁTICA LTDA.
RUA SETE DE SETEMBRO, 92/1202
CENTRO - RIO DE JANEIRO
CEP: 20050 - NOVO TEL.: (021) 231-2335

PARA PEDIDOS ABAIXO DE Cr$ 150.000,00
ACRESCENTAR Cr$ 80.000,00 DE
DESPESAS POSTAIS.
Disquetes 5¼ - Cr$ 20.000,00
Disquetes 3½ - Cr$ 40.000,00

Lemmings é Marca Registrada da PSYGNOSIS INC.

Caso você não encontre aqui o seu programa preferido, ligue e confira. Temos as últimas novidades do mercado.

ATENÇÃO!
NOVO TELEFONE, PARA MELHOR ATENDIMENTO
(021) 231-2335



mas sim que você pode alcançar esta marca com expansões de CHIP RAM.

AS EXPANSÕES DE MEMÓRIA

Existem no mercado diversos tipos de expansões. Elas podem variar em quantidade (512 Kb a 8 MB), ou no tipo (CHIP ou FAST). A instalação depende também do seu modelo de AMIGA. Expansões como a SUPRARAM RX só podem ser conectadas ao A500, pois utilizam seu SLOT lateral. Outras, como a A-501, foram desenvolvidas para fixar-se no SLOT da parte inferior do A500 (TRAP DOOR).

Algumas expansões de CHIP RAM também são ligadas na TRAP DOOR do A500, porém isto exige uma modificação na placa mãe do computador (dependendo da versão da sua placa), o que não é muito recomendado.

O melhor para expandir a CHIP RAM são expansões que utilizem o soquete do próprio AGNUS, como, por exemplo, a MEGACHIP (da empresa DKB), que funciona tanto no A500 como no A2000. Instala-se da seguinte forma: tira-se o AGNUS de seu soquete (de preferência com uma ferramenta especial chamada AGNUS CHIP PULLER) e coloca-se em seu lugar a MEGACHIP, que já vem com o seu próprio AGNUS, podendo ser o FATTER ou o SUPER (você escolhe na hora da compra). A placa vem com 1 MB de CHIP RAM. Somando-se aos 512 Kb originais do micro, você fica com 1,5 MB de CHIP (caso tenha adquirido o SUPER AGNUS) e 512 Kb de FAST (se tiver expansão de 512 Kb na TRAP-DOOR). Com o SUPER AGNUS, você pode, futuramente, expandir para 2MB de CHIP RAM.

O ideal para trabalhar com tranqüilidade é ter o máximo de CHIP e um valor razoável de FAST RAM. Não adiantam 8 MB de FAST com 512 Kb de CHIP, pois a FAST RAM seria sacrificada pela deficiência de CHIP RAM (alguns programas, em determinadas aplicações continuariam dando aquela terrível mensagem de erro que todos nós aprendemos a odiar: "NOT ENOUGH MEMORY TO SAVE CHANGES").

Quando o que se tem em mente é aumentar a FAST RAM, vale a pena pensar em adquirir um disco rígido (a melhor escolha é o da GVP), pois a maioria tem expansão interna de memória (por exemplo, você compra o HD com capacidade de armazenamento de 52 MB e mais, digamos, 4 MB de RAM).

Existem ainda as memórias de 32 bits. Estas costumam vir em placas aceleradoras como VXL-30, CSA Mega Midget Racer, e a novíssima Progressive 040/500 (um dia eu ainda vou ter uma...) que é, nada mais nada menos, que uma placa aceleradora com o microprocessador 68040 (o mais novo da Motorola) que vem com 4MB de memória de 32 bits, 28 ou 33Mhz, e o Kickstart 2.04 embutido.

Mas a maior surpresa é que ela é a primeira com este processador para o AMIGA 500! Com ela seu computador fica cerca de 40 (quarenta) vezes mais rápido do que um A500 comum, e 5 (cinco) vezes mais rápido do que um A500 com placa aceleradora baseada no processador 68030. Quem dera que tivesse para vender por aqui... (e que o preço fosse acessível a nós, simples mortais...)

CONFIGURAÇÃO DE MEMÓRIA

A configuração de memória de um computador AMIGA varia de acordo com o modelo que você adquire. O AMIGA 500, por exemplo, vem de fábrica com apenas 512 Kb de CHIP RAM e mais nada (ou seja, zero de FAST). Sendo CHIP RAM, ela é "dividida" entre os CHIPs customizados e o processador central. Quando você coloca uma A-501, por exemplo, passa a ter 512 Kb de FAST e 512 Kb de CHIP (a FAST "vem" toda da A-501), totalizando 1 Mb de memória em seu micro.

O AMIGA 2000 vem apenas com 1 Mb de CHIP RAM e zero de FAST. E é por isso que alguns programas que só rodam em FAST RAM, a princípio não funcionam. Porém isso não é nenhum bicho-de-sete-cabeças. Basta abrir o micro e modificar a posição de um JUMPER específico na placa-mãe (pergunte a um técnico especializado). Você passa então a ter 512 Kb FAST e 512 Kb CHIP.

Caso você tinha dúvidas a respeito de quanto de memória o seu equipamento possui, basta fazer o descrito a seguir: dê o BOOT com o disco do WORKBENCH no drive. Abra a janela do disco clicando duas vezes com o botão esquerdo do mouse sobre o seu ícone. Rode a CLI. Mova o pointer para dentro da janela da CLI e clique uma vez com o botão esquerdo. Agora, pelo teclado, digite: AVAIL. A seguir pressione RETURN.

Com este comando o computador lhe dará informações a respeito da quantidade de memória (CHIP/FAST) DISPONÍVEL, a quantidade EM USO, o máximo que pode ser atingido, e o total de memória RAM no computador. O valor de CHIP RAM indicado no MAXIMUM, revela o modelo de AGNUS que você possui. Todos esses valores são mostrados em bytes.

A CLI (Command Line Interface) é algo indispensável para quem quer conhecer mais e utilizar o computador de forma mais séria. É de grande valia aprender sobre o AmigaDOS, principalmente se você está pensando em adquirir um disco rígido.

APENAS UM LEMBRETE

Espero ter ajudado a todos os felizes possuidores dessa maravilhosa máquina. O AMIGA está... eu não diria engatinhando, mas, dando os seus primeiros passos aqui no BRASIL. É importante que nós, usuários, adotemos uma nova consciência para que futuramente não ocorra o mesmo que aconteceu com outros micros no passado. É preciso que não fiquemos dependentes da atenção ou suporte dos futuros fabricantes nacionais, e que construamos nosso próprio "mercado", ou suporte. Se você tem condições ou conhecimento para escrever um livro, fazer um programa, ou até mesmo desenvolver periféricos para o AMIGA, mãos a obra!

Pense no crescente mercado... Mas faça algo de qualidade, procure sempre ser o melhor (tome como exemplo a GVP, NewTek, Progressive Peripherals, ou mesmo a brasileiríssima HITEK). E pesquise para saber o que o usuário (a peça mais importante disso tudo), realmente quer. ■

Ocelot Systems Informática Ltda. AMIGA
R. Santa Clara 50/s.914 -Copacabana - Rio de Janeiro - RJ - CEP 22041-010
Tel./Fax: (021) 255-6880

PACOTES PROMOCIONAIS

Directory Opus 4.0 incluindo disquetes e manual (compatível com todos os Amigas) - US$ 30 (1)

Deluxe Paint 4.5 AGA incluindo disquetes e manual (compatível com todos os Amigas) - US$ 40 (2)

Morph Plus (3) incluindo disquetes e manual (compatível com Amigas de 4 Mb e HD) - US$ 50

Ocelot Toaster Effects mais de 30 novos efeitos para Toaster (ganhe grátis 2 discos de fontes para Toaster CG) - US$ 100 (4)

Coco Chagas

CORREIO DO AMIGA

Compro sempre a revista CPU, desde que ela começou a trazer artigos sobre o Commodore Amiga. Possuo um A500, Sampler, MIDI e Sintetizador, e gostaria de estabelecer contato com usuários de Amiga, interessados em trocar experiências sobre seqüênciadores, samples, etc.

Se a CPU desejar, posso enviar o esquema para adaptar os joysticks da série PRO MASTER II, com autofire, para o Amiga. É só inverter os dois fios que eles funcionam perfeitamente, até mesmo com autofire em jogos de tiro. Possuo os mesmos a mais de um ano, sem apresentar qualquer problema.

Jaques Edu Bassi
Caixa Postal 12
EP 99150-000 - Marau - RS

Caro Jaques,

Envie o esquema ou qualquer outra coisa de interesse para os usuários do Amiga. O fundamento que norteia este caderno, e nos faz assumir tantas responsabilidades a despeito de qualquer problema, é que a consolidação do Amiga no Brasil depende da troca de experiências entre os usuários. E isso não diz respeito somente a você, mas sim a todos os leitores.

Luiz Fernandes de Moraes.

• • •

CPU AMIGA,

A revista está de parabéns por ter criado este caderno. Tenho algumas dúvidas/sugestões e gostaria que fossem acatadas e solucionadas dentro do possível:

1) Como faço para compactar e carregar uma tela IFF no modo HAM?
2) Quais são as características do extinto A1000? Ele tinha algo que o Amiga não tem?
3) É verdade que saiu um novo Amiga chamado Baby A600?
4) Como utilizo as funções secundárias (INS, DEL, END, etc) do keypad? Até hoje não consegui fazer estas funções funcionarem.

Sugestões:

1) Coloquem fotos na revista (mesmo em P&B);
2) Criem uma coluna para o AMOS;
3) Façam um artigo sobre adventures;
4) Criem concursos, como os que já existiram para o MSX.

Obrigado pela ajuda!

Aloysio Almeida Arthog - Niterói - RJ

Caro Aloysio,

As sugestões estão devidamente anotadas. Quanto as suas dúvidas, aqui vão as respostas:

1) Você pode usar qualquer compactador (lharc, PK zip, Power Packer, etc) para compactar qualquer tela. Só que isso funciona exclusivamente para fins de arquivamento, já que nenhum programa carrega telas compactadas externamente (o formato IFF já resulta em uma certa compactação, como você pode perceber vendo a quantidade variável de bytes de cada tela). Mas se você precisa de telas compactadas, faça então com que elas sejam auto-executáveis, isto é, junte a elas uma rotina para a sua impressão direta. Faça o seguinte: use o utilitário PD chamado IFF2EXE (que torna executável uma tela IFF), e compacte o arquivo de tela executável, usando o Power Packer na opção Command File.

2) O A1000 era muito inferior aos outros Amigas, mas possuía uma coisa que até hoje faz uma grande falta: uma saída de sinal de vídeo composto, com qualidade broadcast.

3) Saiu o A600, que pelo seu tamanho poderia ser realmente chamado de "baby".

4) O teclado do Amiga obedece o mesmo padrão do AT. Estas funções do keypad não são diretamente utilizadas pelo Amiga, mas se encontram presentes em virtude da eventualidade de você usar um emulador de PC (isso já foi feito de propósito para incomodar a IBM).

Luiz Fernandes de Moraes.

• • •

Sr. Editor,

Ficamos sabendo a bem pouco tempo que esta maravilhosa revista (CPU) lançou um caderno para o Commodore Amiga. Adoramos!!!

Também temos acompanhado o ciúme que surgiu em alguns usuários de MSX. Por isso gostaríamos de expor aqui o nosso ponto de vista: a maioria dos usuários atuais de Amiga, foram outrora usuários de MSX. Nós mesmos possuíamos um Expert 1.1, convertido em MSX 2+, com Memory Mapper de 256 Kb, um drive de 3,5", um drive de 5,25", um cartucho Megaram de 256 Kb, e mais de 200 disquetes, totalizando aproximadamente 400 títulos.

Estávamos cegos, acreditando que não havia nada melhor, até conhecermos o Amiga. Em uma semana vendemos tudo e adquirimos nosso Amiga "do peito". É interessante ressaltar que não vale a pena investir dinheiro, num microcomputador que teve sua tecnologia voltada exclusivamente para o mercado japonês, principal fator de morte do MSX.

Quem não tem um Amiga é porque não conhece, nunca viu, ou já viu mas não tem dinheiro para comprar um. Ampliem este espaço, pois os usuários de MSX tem bom gosto e muitos, como nós, já passaram a utilizar um Amiga.

Francisco Lucio Godk Lyrio e
David Marcos Godk Lyrio

Caros Francisco e David,

Eu já tive um NEZ80 com 1 Kb, sem slow, um TK 82-C, um TK- 85, um Apple II, um TK-90X, um TK-95, um ZX-Spectrum Plus, um CP- 500, um Commodore 64, e um MSX (tudo nesta ordem). Hoje tenho apenas dois micros: um Amiga e um AT 386. Micros são ferramentas, e nós não devemos ter o mais bonito ou o mais caro, mais sim o que mais precisamos (e eu preciso de um Amiga e um IBM AT).

Já produzi muitas coisas com todos os micros que tive (quem não se lembra do Lenda da Gávea do TK e do MSX, do Digital book, da MSX Express, etc?). Hoje, além de editar este caderno e colaborar com O Globo, trabalho com Computação Gráfica, Desktop publishing, e presto consultoria e treinamento a empresas ou particulares. Junto com Marcelo Nunes, estou tendo um privilégio que acho até que não merecia, de ser autor do primeiro jogo brasileiro de ação para o Amiga (Barravento, o mestre da capoeira).

Tenho um Amiga porque meus caminhos profissionais me levaram a ele há cinco anos atrás. Na época ele custava bem mais do que hoje, e meus recursos eram inferiores aos atuais. Mas eu precisava e comprei (o único Amiga que eu conhecia no Rio de Janeiro era o do meu atual sócio na HITEK, Alberto Meyer). Mas se eu não precisasse dele, não o compraria, mesmo que custasse 10 centavos de dólar, e viesse com uma foto pornográfica autografada pela Madona.

O Amiga é apenas um micro. É fantástico, concordo, mas é apenas um micro. Confesso-me apaixonado por ele, mas não tenho ciúmes e nem desprezo os usuários de outras linhas. Sei que o mesmo se passa com vocês, pois entendo perfeitamente seus sentimentos, mas não quero, de forma alguma, que os usuários do MSX se sintam ofendidos ou desprestigiados por estarmos aqui, ocupando um espaço que um dia já pertenceu a eles.

Um forte abraço,

Luiz Fernandes de Moraes.

• • •

Parabéns: o caderno de Amiga está excelente. A comunidade de usuários dessa máquina maravilhosa está crescendo a cada dia, e hoje já representa uma boa fatia do mercado nacional de computadores. E para continuar crescendo, é essencial que a imprensa nos apóie. Esta é a função da CPU que, por sinal, a está exercendo com a maior seriedade e competência.

Peço que vocês publiquem o meu endereço, para que os leitores possam entrar em contato comigo para a troca de informações.

Ilan Winter
Rua Newton Prado, 97 / 51
CEP 01127 - Bom Retiro - SP

Caros amigos da revista CPU,

Tenho um Amiga 500, com 1 Mb e o chip Fat Agnus (8372A). O monitor é um televisor SEMP de 14" com placa RGB. Tenho também o cartucho Action Replay MK III. Apesar disto não consigo mudar do sistema NTSC para o PAL. A tela do monitor começa a rodar verticalmente. O mesmo acontece usando o software Palbooter. Gostaria que vocês ou algum usuário me fornecessem uma explicação sobre este problema e, se possível, uma solução.

Bruno Fucci - São Bernardo do Campo - SP.

Caro Bruno,

Pelo que você descreveu, parece que o problema é exclusivo do seu monitor. A solução seria pedir a um técnico que colocasse um ajuste externo para o vertical (parece que sua TV não o possui), de forma a que você pudesse corrigir a queda de vertical quando ela acontecesse. A outra solução é bem mais radical: troque de monitor.

A passagem para o modo PAL altera a freqüência do sinal (é possível inclusive perceber um certo "pulsar" da imagem). Alguns televisores convertidos para RGB, não conseguem "segurar" o vertical nesta hora. Os que se comportam melhor são os da marca Philips e Sharp.

Luiz Fernandes de Moraes

• • •

Caros amigos cariocas,

Há algumas coisas no mundo que não dá para entender. Como é que uma coisinha maravilhosa chamada Amiga já existia há 5 anos atrás, e até hoje encanta usuários tarimbados de micros; como é que o Amiga não explodiu no mundo no seu lançamento e se alastra sorrateiramente até os dias de hoje. De minha parte, adoro ser uma das poucas usuárias dessa máquina aqui no Brasil, e fico rindo cada vez que vejo a cara de espanto de alguém ao ser apresentado ao Amiga.

Tenho também um MSX 1.1 que uso e admiro muito, por causa da sua simplicidade e versatilidade. Gostaria que vocês publicassem meu endereço para intercâmbio de programas de domínio público, e para receber catálogo das empresas que trabalham com a linha Amiga.

Um abraço a todos da redação.

Ana Carolina Bezerra
Rua Siqueira Campos, 16
CEP 58300 - Santa Rita - PB

CORREIO DO AMIGA

Prezada Ana,

Há algumas coisas no mundo que não dá para entender. Como é que estes seres maravilhosos que compõem o sexo feminino, e já existem há milhares de anos, dão tão pouca importância à informática, a ponto de todos nós aqui ficarmos ultrafelizes por receber uma simples carta de alguém que se assina Ana Carolina?

Será que elas pensam que informática é coisa de homem? O que fazer para mostrar a elas que é possível ocupar cargos melhores do que digitadoras, e que este negócio de "coisa de homem" não existe? Exceto pela testosterona, que nos predispõe à violência e a infidelidade, homens e mulheres são semelhantes e formam uma única espécie.

O que fazer para que as mulheres se interessem pela informática em geral? Sei de experiência própria que é muito mais gratificante não ter que lidar com marmanjos (alguns deles tão infantis quanto eu). Além disso, quase não publiquei o seu endereço, temeroso que alguns espertinhos se aproximassem de você (que coisa mais machista, não? Será que isto é a causa de tudo?).

Um forte abraço e desculpe pelas brincadeiras.

Luiz Fernandes de Moraes.

• • •

Oi gente,

Estou escrevendo para demonstrar o meu ponto de vista. Há tempos não comprava a revista CPU, e no último número pude presenciar (para a minha tristeza) que alguns usuários do Amiga não aceitam partilhar o espaço da revista com os MSX-users, e vice-versa.

Que coisa mais ridícula, gente: eu acho muito interessante acompanhar a evolução de dois micros ao mesmo tempo. Possuo um Amiga 500 há quase dois anos (antes tinha um MSX), mas nem por isso me esqueci de minha antiga máquina. Quem consegue deixar de lado programas como NEMESIS, METAL GEAR 1 e 2, adventures nacionais como A LENDA DA GÁVEA e TAÇA MÁGICA, isso sem falar em aplicativos e utilitários do mais alto nível? Quem trocou seu MSX por outro computador e simplesmente o apagou da memória, é porque nunca gostou ou nunca conseguiu tirar bom proveito dele (e olha que eu tenho um Amiga, hein?).

Em relação ao micro da Commodore, já estava mais do que na hora de alguém arregaçar as mangas. A PCI fez isso (ainda bem), e a HITEK não deixou por menos e começou a fazer programas. Se todos pensassem assim, o Brasil seria um país de primeiríssimo mundo.

E por falar nisso, o que é que o pessoal de São Paulo está esperando? Quando vamos começar a arregaçar as mangas e seguir o exemplo da rapaziada lá do Rio? Nós, particularmente aqui de São Caetano, já formamos um grupo de programação (quem tem Amiga sabe o que são estes grupos, vide CRUSADERS, SANITY, etc.), e o nosso primeiro trabalho vai ser um demo que ainda nem tem nome. Ah, claro! O nome do grupo é SUB-0 (ou SUB-ZERO, se preferirem), e qualquer contato conosco será muito bem vindo (e respondido, é óbvio). Se você sabe programar, fazer bons desenhos no micro, sabe fazer boas trilhas sonoras, ou quer apenas mais detalhes sobre o SUB-0, é só escrever para a gente. Teremos o maior prazer em considerá-lo um membro da equipe.

E para os que pensam que somos "vudus" do Amiga, saibam que dois programadores vieram do MSX (e não se esqueceram da sua boa qualidade), um veio do TK, passando pelo AT 486, um é músico (eu) e veio também do MSX, e outros colaboradores vieram de outros micros.

Esperamos cartas de todo o Brasil. E vamos responder!

SUB-0
Rua Major Carlos Del Prete, 1.531
CEP 09530-001 - São Caetano do Sul - SP

Caros amigos do SUB-0,

É com grande prazer que divulgo aqui a existência do grupo. Parabéns pela iniciativa, e espero que ela sirva de exemplo aos outros usuários. Mas como editor não posso deixar passar a oportunidade de dar um recado simples: que surjam grupos de usuários e programadores, mas não grupos de hackers. Enquanto os primeiros são produtivos, os hackers são danosos até para si mesmos.

Só como exemplo, entre os grupos de hackers estrangeiros, existem programadores de altíssimo nível, que jamais terão oportunidade de se profissionalizar. Sua presença é vedada nas soft-houses e são considerados "persona non grata" nas publicações especializadas. Eles estão condenados a vagar pela eternidade, formando uma casta de comportamento estranho, cuja única função é "pichar" as paredes da informática.

Houve uma época no Brasil onde se justificava a "ação entre amigos", isto é, éramos tão poucos usuários, que quando alguém conseguia um programa, cedia uma cópia automaticamente a quem pedisse. Os programas eram dados, e não vendidos. Dessa época circulam por todo o país, programas como o DISK INFO "Moraes", que um dia já foram da minha coleção particular de programas, e que nenhum amigo meu precisou pagar para ter. O curioso é que ainda hoje existem "soft-houses" que vendem estes disquetes. Elas não perceberam que o tempo passou, e nem a "muamba" de máquinas se justifica mais.

No país os hackers e piratas serão tratados como tais, e além de não receberem nenhum apoio, perderão o bonde que faz da informática uma atividade realmente lucrativa. O pior do pirata é a burrice, já que ele vende por centavos o produto do seu crime (eu até entenderia que ele corresse tais riscos, desde que o produto custasse ao menos a metade do valor do original, pois no dia em que fossem pegos teriam ao menos o dinheiro para pagar um advogado). Conto com o SUB-0, para ajudar a criar uma mentalidade sadia e produtiva entre os usuários do Amiga.

Luiz Fernandes de Moraes.

• • •

Carta aberta aos leitores.

Gostaria de avisar aos leitores que nos enviaram correspondência e que ainda não foram respondidas nesta seção, que tivessem um pouco de paciência. Temos tentado tratar dos assuntos de maior urgência e sofremos um pouco com o sucesso do nosso caderno (o número de cartas é tão grande que não caberiam na revista, mesmo que o caderno de Amiga contivesse apenas a seção de cartas).

Todas as cartas serão publicadas e respondidas na medida do possível. Talvez eu tenha que começar a resumi-las, mesmo contra a minha vontade, pois acredito que para que ela só tem valor real quando publicada na íntegra (se não fosse assim, seria tentador cortar as críticas e publicar apenas os elogios).

Além disso quero agradecer os leitores que têm enviado suas colaborações em disquete, e não em formulário contínuo. Quando o texto não precisa ser redigitado, ele já se encontra a meio caminho da sua publicação. Os disquetes se encontram sob a responsabilidade da Editoria deste caderno e serão devolvidos no momento oportuno.

Luiz Fernandes de Moraes.

O MELHOR AMIGO DO SEU AMIGA

Demo Grátis

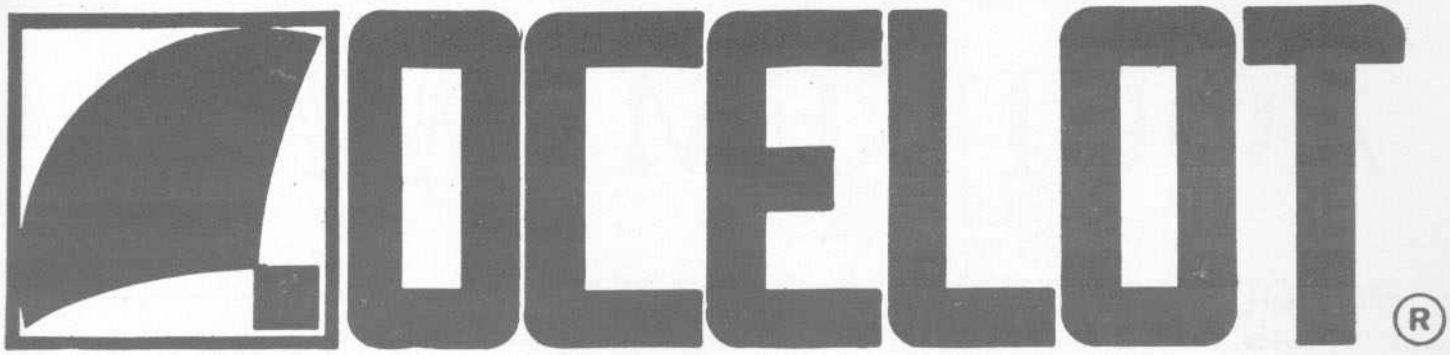
Visionaire™

Autores: Bruno Costa
Lucia Darsa
Impulse Inc.

Decidimos não poluir esta revista com lista intermináveis e incompletas. Para receber a lista completa GRÁTIS com programas e o Demo do programa mais comentado do momento, basta remeter 1 disco de 3 1/2 ou 5 1/4 DD para o nosso endereço e aguardar alguns dias para ter o melhor e maior catálogo de jogos e aplicativos de Amiga.

Computer & CIA™
AMIGA Division
(021) 5126066
Horário Comercial

Endereço Somente para Correspondência:
Rua Santa Alexandrina, 401/904
Rio de Janeiro - RJ - cep:20261-230

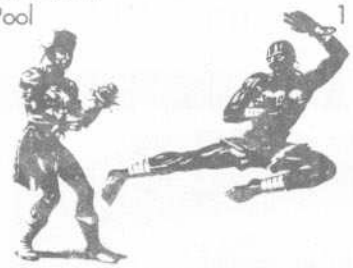


Ocelot Systems Co. **Tel./Fax.: 255-6880**

JOGOS

AMIGA

- Sleep Walker 3
- Cool World 2
- A-Train 2
- Joe & Mac 3
- Natan Never 4
- Harrier Assault 2
- Fight Duel 2
- Beholder II 4
- Nick Faldo Golf 2
- Dragon's Lair III 8
- Dark Seed 7
- Pool 1



APLICATIVOS

- Video Scape 2.0 2
- Conversation w/computer 1
- Day at Beach 3Mb Demo 3
- Dr. T's Kcs 3.0 2
- The Copyist 1
- Db Man 5.2 4
- True Basic 1
- Amiga Modula 2
- Easy Amos 2
- Pen Pal 1.4 3
- Pro Vector 2
- Pro Board 2
- Pronet 2.0 4
- Huge 2.0 1

Pacotes:

- Morph Plus - incluindo manual e disquetes - US$ 50 (requer 3Mb e HD)
- Deluxe Paint IV - AGA - com manual e disquetes - US$ 40 (para Amiga 1.200)
- Opus 4.0 (gerenciador de diretórios p/versões 2.0 e 3.0) - com manual e disquetes - US$ 30

TOASTER

Quem trabalha com Desktop-Vídeo já pode contar com a primeira loja especializada em Video Toaster. Estamos lançando um pacote com novos efeitos produzidos por nós mesmos da Ocelot! São um série de efeitos bastante desejados por qualquer Video-Maker ou Editor de Vídeo. Consulte-nos!

Já estamos recebendo o novo Amiga 1200

Como fazer suas compras

Faça seu pedido hoje mesmo. Relacione seu pedido numa folha à parte e faça as contas baseado no valor da gravação por disco. Consulte-nos sempre para saber a tarifa do correio. Envie um cheque nominal à Ocelot Systems, juntamente com o seu pedido ou deposite direto na nossa conta abaixo, confirmando logo após via telefone ou enviando comprovante por fax! O número de nossa conta é o seguinte:
OCELOT SYSTEMS INF. LTDA. - BRADESCO AG. 0472-3 C/C 35.431-7

Consertos e reparos

Se o seu Amiga 500 ou 2000 apresentar alguns dos sintomas discritos abaixo, você deve estar precisando trocar o Chip (CI) mais problemático do Amiga, o 8520A. As áreas afetadas pelos dois 8520A (paralela e serial), Joystick, Mouse, Led do Drive, Motor do Drive, Tela branca ou verde, Boot de Disco, e problemas com drives externos! Não é preciso soldar, basta soquetar um novo 8520A nestes casos e você vai economizar bastante em consertos e reparos, e seus preciosos tempo e paciência! 40% de Amigas com defeito são ocasionados por 8520A parcialmente queimados!

PROMOÇÃO

Na compra do Amiga 1.200 sem HD, você leva o pacote Deluxe Paint IV - AGA

Na compra do Amiga 1.200 com HD, você leva o pacote Deluxe Paint IV - AGA e Opus 4.0

Contate-nos
Ocelot Systems Informática LTDA.
R. Santa Clara 50/s. 914
Copacabana - Rio de Janeiro - Brasil
Tel./fax: (021) 255-6880
CEP 22041-010

Fazemos slides ou negativos de sua tela favorita em até 16 milhões de cores - US$ 5 (unid.)

Revendedor autorizado
Goiânia: Active Representações Ltda.
Tel.: (062) 224-7327
229-4406

MasterCard
VISA

Envie disco 3 1/2 para gravação do catálogo digital inteiramente grátis!!!

Ocelot Systems Co.
P.O. Box 11702
22022-970

AQUI TEM *AMIGA* ®

PORQUE COMPRAR *AMIGA* ® NA CAT?

Garantia, nota fiscal e suporte técnico já seriam motivos suficientes, mas você ainda pode contar com bons preços, showroom e ainda um clube de usuários que não deixará você sozinho.
A CAT é distribuidor autorizado da COMMODORE e tem toda a linha *AMIGA* ®, além de periféricos, software original com manual, livros e ainda assistência técnica.
Também oferecemos cursos individuais ou em grupo para diversas atividades, como 3D, vídeo produção e treinamento básico.
Como se tudo isso não fosse suficiente, a CAT ainda **FINANCIA** seu equipamento em até **24 VEZES**, com o menor juro do mercado.

CLUBE RIOCAT

- Desconto em software e hardware;
- Acesso a linha BBS* (em criação);
- Revista exclusiva para linha AMIGA®;
- Reuniões, palestras e lançamentos;
- Assessoria, consultoria e treinamento;
- Bureau de serviços.

Venha nos conhecer na CAT!

NÃO É MOTIVO SUFICIENTE PARA COMPRAR JÁ O SEU *AMIGA* ® ?

HOTLINE
(021) 220-2010
LIGUE JÁ!

CENTRAL DE ATENDIMENTO TÉCNICO E DE PRODUTOS PARA ESCRITÓRIOS LTDA.

Rua México, 3 - 9º andar - Centro - RJ - 20031
Tels.: (021) 220-9360 -- 220-8456 -- 220-3641

® Marca Registrada da Commodore Eletronics Limited, usada pela PCI sob licença